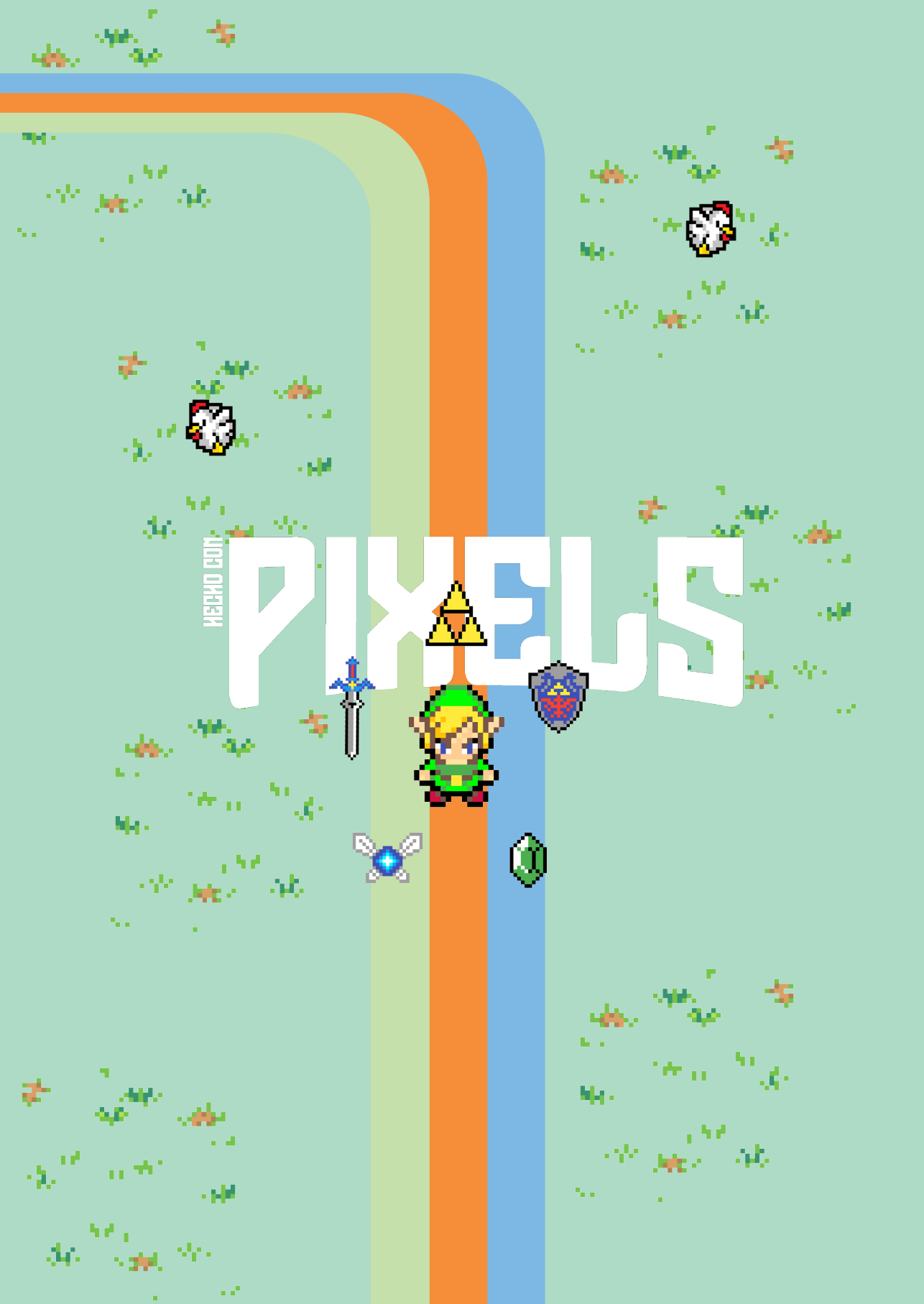
HECHO CON
PIXELS

LA LEYENDA QUE
DEFINIÓ LA AVENTURA
ALX CARVALHO 2021


ИЕВИО СОЛ
PIXELS

A Link to the Past para SNES, uno de los Zelda más trascendentales de la historia de la saga.

Qué bien huele Hyrule a césped cortado

por **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Cerrando este número 9 de **PIXELS**, de camino a la oficina, pasé por un parque donde estaban cortando el césped. De repente, me vino uno de esos olores que uno tiene grabado en el cerebro y que automáticamente te transportan a otros tiempos y lugares. Ni mejores ni más felices. Simplemente anteriores.

Crecí oliendo ese césped recién cortado todas las mañanas de la primavera y el verano y vinculando eso siempre a una sensación de felicidad, como de estar en casa. Algo parecido a lo que ocurre cuando metes el cartucho de **A Link to the Past** en una **Super Nintendo** y lo enciendes. Que parece oler a ese césped cortado, fresco de las mañanas de **Hyrule,** y entonces comprendes que no necesitas más porque estás en casa, con los tuyos. **Link,** en este número, ha provocado una sensación parecida en todos los que hemos escrito sobre **Zelda**, que nos ha hecho recordar viejos tiempos gracias a una maravillosa consola que alegró la vida de los jóvenes de los años 90. Y por eso, **Zelda** nos sirve para encarar ya el camino hacia el primer aniversario de **PIXELS**, que en noviembre soplará las velas de un proyecto que mantiene la ilusión como el primer día. Rupia a rupia, intentando abrirse camino entre los malvados que nos envía **Ganon**. Pero nosotros tenemos vuestra **Trifuerza**.

Suscríbete a Pixels y Microhobby en nuestra tienda

Próximos números

Pixels nº10 y Microhobby nº221

A la venta el
27
de octubre

Envíos a partir del
18
de noviembre

Ediciones digitales
18
de noviembre

tienda.hechoconpixels.com

SUMARIO

Nº9_Zelda

Este número de **PIXELS** se inclina hacia unas aventuras que nos llevan acompañando 39 años. De un tal Link y una tal Zelda en un tal Hyrule.

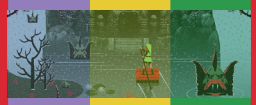
¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
22 32 54	Ajuste de cuentas
52 66 72	Me Robó el corazón
40	Mi Periférico favorito
64	Aprended abuelos
78	Placer culpable

06 ›

LOS TRES PRIMEROS ZELDA
Cuando la saga encontró su forma.
por **José Luis Sanz**



‹ 14

LOS PEQUEÑOS ZELDA
Juegazos en muy poco espacio.
por **Sonia Herranz**

26 ›

EL CEREBRO DE LA BESTIA
Así llegó a España Super Famicom.
por **Marcos García**

‹ 34

MORTAL KOMBAT EN ESPAÑA
Así aprovechó SEGA la polémica.
por **Raúl Montón**

42 ›

ROBERTA Y KEN WILLIAMS
El espíritu de Sierra On-Line.
por **José Luis Molina**

‹ 56

AVENTURAS SIERRA
Remasterizaciones legendarias.
por **José Luis Sanz**

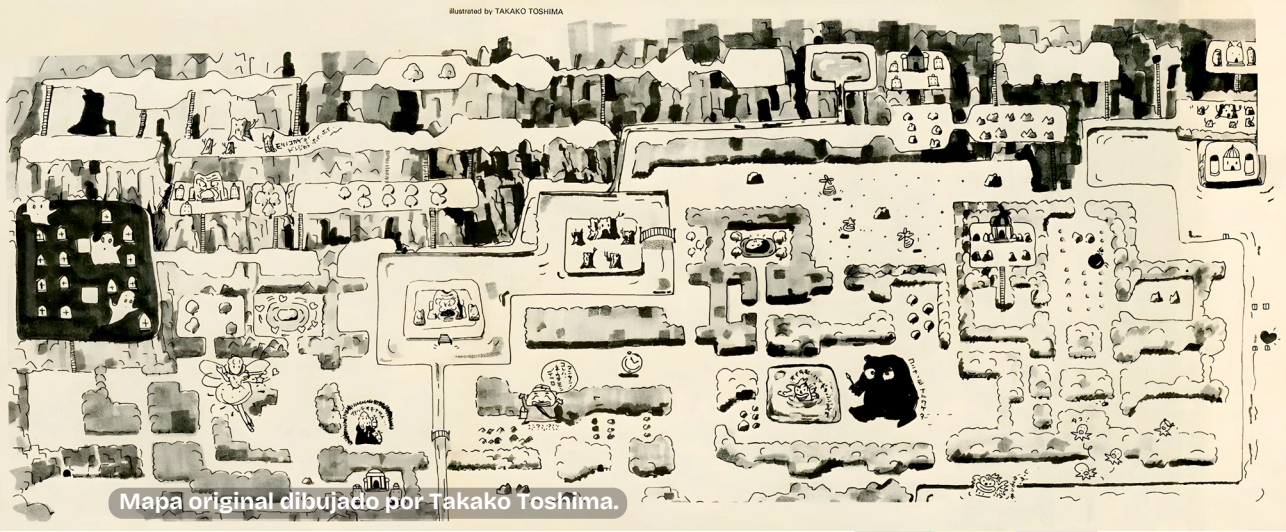
68 ›

SPACE HARRIER
Semilla de éxitos para SEGA.
por **José Luis Sanz**

‹ 74

CHAMPIONS LEAGUE
El día que metimos ocho en J&C.
por **José Luis Sanz**

Cuando Zelda encontró su forma



Mapa original dibujado por Takako Toshima.

NES tuvo los dos primeros Zelda de la historia pero no fue hasta su desembarco en SNES cuando cautivó a todo el planeta. ¿Qué cambió de los originales hasta A Link to the Past?

por **José Luis Sanz**

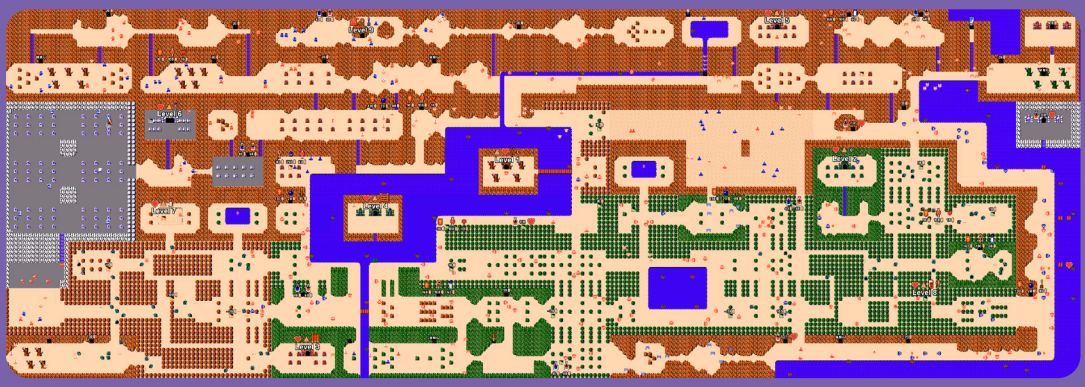
Cuando **A Link to the Past** llegó a Super Famicom en 1991 (1992 en nuestro país) no solo representó un paso adelante muy claro dentro de la saga, sino el instante en el que millones de jugadores lo descubrieron.

Pero para no convertir este texto en un mar de lágrimas por la emoción que sentí cuando pude ponerle las manos encima, vamos a centrarnos en recordar todo lo que cambió desde aquellos dos primeros cartuchos de **The Legend of Zelda** que vieron la luz en los años 80. Dos aventuras inabarcables para el jugador medio de la época que sentaron las bases de todo lo que vendría después y que, visto con la perspectiva del tiempo, nos dan la sensación de haber asistido a un milagro de los de verdad. De esos que solo ocurren cada muchas décadas. Curiosamente, de nuevo dentro de la trinchera de Nintendo, auténtica hacedora de clásicos que todavía hoy, casi 40 años después, seguimos celebrando.

El caso es que el salto desde aquellos días del **Famicom Disk System** hasta la era de los 16 bits no fue solo una transformación gracias al hardware, sino también un viaje iniciático, como el de su héroe, que transformó por completo la saga para siempre. Y sí, para valorar y comprender la magnitud de ese salto, hay que mirar atrás y entender qué significaron los dos primeros cartuchos de NES y cómo **A Link to the Past** recogió esa herencia para hacerla todavía más grande.

Una aventura maravillosa

Como todos sabéis, fue en 1986 cuando **The Legend of Zelda** debutó en Japón para aquella Famicom »



The Legend of Zelda (1986) | El mapa del primer juego fue uno de los elementos más revolucionarios de su diseño. A diferencia de otros cartuchos de la época, mostraba un mundo abierto de 128 pantallas interconectadas, donde el jugador podía moverse con total libertad. No había un camino predeterminado: teníamos que explorar, patearnos casi todo, apuntar lo que veíamos, descubrir secretos y entrar en las mazmorras para resolverlas. Teníamos bosques, lagos, montañas, cementerios e incluso desiertos, que dieron forma a una especie de **Hyrule** primitivo, pero cargado de secretos. La estructura combinaba libertad y desafío, convirtiendo este mapa en un modelo a seguir para décadas de aventuras posteriores.

A Link to the Past (1991)

Disk System, un periférico que, entre otras virtudes, permitía grabar partidas gracias a su soporte en disquete. Al fin y al cabo, la idea de **Shigeru Miyamoto** y **Takashi Tezuka** era simple en concepto, pero revolucionaria en ejecución: ofrecer lo que por entonces nadie sabía que era un mundo abierto donde el jugador pudiera explorar a su antojo, descubriendo secretos, resolviendo mazmorras y enfrentándose a un enemigo final, un tal **Ganon**.

Como podéis imaginar, aquel **The Legend of Zelda** rompió los esquemas de la época, donde lo habitual era jugar con cartuchos de plataformas, disparos y arcades basados en un único objetivo: alcanzar la máxima puntuación. Al contrario, **Zelda** proponía algo diferente: un viaje completo, libre, abierto, con peligros, pero donde el jugador iba explorando sus límites.

El éxito fue inmediato en Japón y, más tarde, en Occidente cuando llegó a NES con aquel mítico cartucho dorado, una decisión de marketing que, obviamente, contribuyó a envolverlo dentro de un aura de mitos, leyendas y tesoros.

Ese éxito alentó a Nintendo a seguir por el mismo camino y solo un año después (¡solo un año!), **Zelda II: The Adventure of Link**, aterrizó en 1987 en Japón, 1988 en Occidente, dejando un poco menos entusiasmados a los fans de la saga. Y es que los japoneses no dudaron en arriesgar incorporando una vista “plataformera” (que, curiosamente, se ha mantenido en algunos juegos hasta nuestros días), más elementos de rol y, lo peor de todo, una dificultad considerablemente mayor.

El resultado es un **Zelda** que decidió romper muchas cosas del original en aras de una renovación que, se-

guramente, nadie le pedía a Nintendo en ese instante.

Es obvio que dentro de esos dos primeros juegos se forjaron las leyendas de lo que iba a significar un Zelda en los siguientes años, aunque nadie imaginó que por el camino se iba a cruzar lo que un gafapasta llamaría un “game changer”. **A Link to the Past** iba a coger todo lo hecho en NES y a mostrarlo de tal forma que pocos a partir de 1991 mantuvieron como referente aquellos dos primeros cartuchos. ¿Una injusticia? Estas cosas pasan y los hijos siempre mejoran a los padres. Y en SNES, todo eso ocurrió a lo bestia.

Volver a las raíces, pero en grande

Cuando se inició el desarrollo de lo que sería **A Link to the Past**, el mismísimo **Shigeru Miyamoto** tenía claro que era necesario recuperar la esencia del primer Zelda. Volver al éxito de 1986. La experiencia con **Zelda II** había dejado claro que los experimentos radicales podían poner en riesgo la identidad de la saga, así que no jugaron con fuego. Por eso, el objetivo principal fue “volver a casa”, regresar a la vista cenital, a la exploración completamente libre y a una estructura de mazmorras interconectadas.

The Legend of Zelda (1986)

Super Nintendo, por si no fuera ya poco, ofrecía, además, un terreno fértil para expandir esa visión. Sobre todo sus capacidades técnicas y gráficas permitían hacer realidad mapas más grandes, con mayor detalle y llenos de color. Encima, la propia ROM del cartucho daba espacio para añadir más mazmorras, más objetos y, algo trascen- »

Zelda II The Adventure of Link (1987) | Esta segunda entrega supuso de alguna forma un cambio radical respecto al primer juego. Y es que en vez de tener un único mundo abierto y listo para explorarlo sin limitaciones, esta continuación introdujo un gran mapa general que funcionaba como una carta de navegación por la aventura. Desde él, **Link** podía desplazarse entre los pueblos, palacios, cuevas y rutas, y en el momento en el que entraba en una zona peligrosa, o era interceptado por algún enemigo, la acción cambiaba automáticamente a un nivel de scroll lateral, híbrido entre exploración y combate que no convenció a todo el mundo. Aun así, el universo de **Zelda II** estaba dividido en varias regiones interconectadas por caminos, mares y desiertos.

Zelda II (1987)

dental a partir de **A Link to the Past**: una narrativa más desarrollada. Seguramente cuando Miyamoto vio todo el arsenal que tenía entre sus manos, fue cuando decidió poner en marcha ideas que podrían parecer tan locas como la existencia de dos mundos paralelos, el de la Luz y el Oscuro.

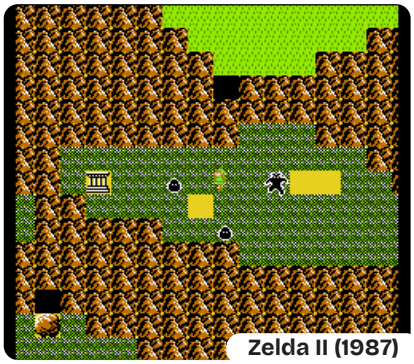
Esa mecánica no fue gratuita porque no solo duplicaba la duración del juego, sino que generaba un diseño tan intrincado como ingenioso donde cada cosa que hacíamos en un mundo podía repercutir en el otro. Se trataba de un recurso narrativo y de juego que solo pudo ver la luz en la era de los 16 bits.

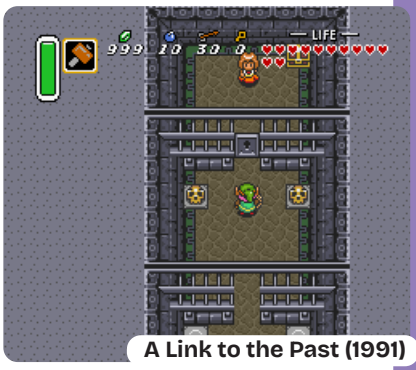
Miyamoto, por tanto, concibió el juego como una expansión de todo lo que sabía que había funcionado dentro del primer **Zelda**, pero llevando su epopeya a una escala mucho mayor. Si el cartucho de 1986 era un mapa lleno de misterios que el jugador debía cartografiar mentalmente (o pintarlo en una hoja de papel), el de 1991 nos daba la oportunidad de ver **Hyrule** en pantalla, nuestra posición y hasta los sitios que ya habíamos descubierto.

Un Hyrule más profundo y narrativo

Está claro que la narrativa también dio un salto cualitativo con **A Link to the Past**. Super Nintendo permitía contar con una intro que capturaba al jugador desde el primer minuto: Zelda era capaz de comunicarse con Link mientras este dormía, para pedirle una ayuda desesperada. Una gran escena, muy simple pero cargada de una épica capaz de conectar al jugador con ese manoseado destino del héroe.

La historia de aquellos siete sabios, el origen del reino, la caída y encierro de Ganon y la importancia de los descendientes de la realeza también ayudaron a componer un relato mucho más rico que el del primer **Zelda**, donde la historia


Zelda II (1987)



A Link to the Past (1991)

estaba apenas esbozada con cuatro pinceladas. En **A Link to the Past** no solo entramos en las mazmorras para completarlas, también para saber cómo continúa la historia. Qué está ocurriendo dentro de Hyrule.

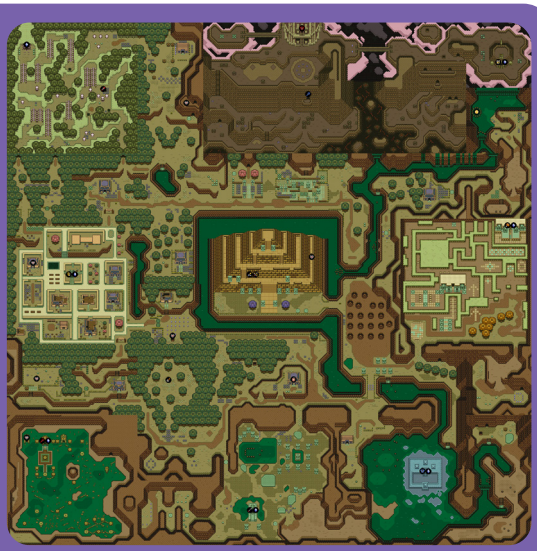
La ambientación del escenario adquiría con el cartucho de SNES muchas más capas que podíamos visitar e ir quitando a medida que avanzábamos. Teníamos aldeas, castillos, bosques, montañas y lagos representados con un detalle gráfico inédito hasta entonces. Incluso los personajes secundarios cobraban mucha mayor importancia, ofreciendo escenas completas de diálogos que nos iban hilvanando un trasfondo mucho más rico de todo lo que pasaba en el juego. La sensación de plenitud por la perfección de aquella experiencia es de las que se le quedan a uno grabadas. Por muchos años (y décadas) que pasen.

Mecánicas heredadas y mecánicas nuevas

Si nos vamos a la cuestión del juego en sí, a sus mecánicas, **A Link to the Past** también añadió toda una serie de mejoras que, en muchos casos, fueron el perfeccionamiento de ciertos elementos ya vistos en los cartuchos de NES.

Si hay algo que caracteriza a cualquier **Zelda**, pero sobre todo en aquellos años, son los objetos. Fueron, son y serán un pilar clave que en **A Link to the Past** se ganaron un puesto de honor. Sobre todo, por su impacto inmediato en el desarrollo. El gancho, el martillo, las varitas mágicas o las botas con alas aportaban nuevas formas de interactuar con el entorno, sobre todo, para resolver puzles. Estos no solo eran herramientas para el combate, sino llaves que abrían

The Legend of Zelda (1986)

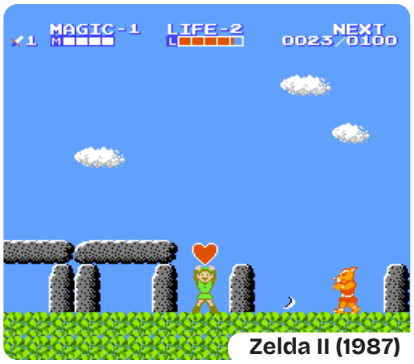


The Legend of Zelda A Link to the Past (1991) | El mapa del cartucho de **SNES** es evidente que representó un salto gigantesco en ambición y diseño respecto a sus predecesores. **Hyrule** se mostraba como un mundo abierto (con condiciones) mucho más detallado, interrelacionado narrativamente y vivo, con praderas, bosques, lagos, montañas, cementerios y pueblos llenos de personajes listos para echarnos una mano o proporcionar información importante. La extensión era mucho mayor que en los juegos de **NES,** y una mayor densidad de secretos escondidos por píxel cuadrado: había cuevas ocultas, entradas camufladas y pasajes subterráneos que reforzaban esa sensación de estar moviéndonos por un mundo dinámico y en constante cambio.

Miyamoto y Aonuma en una imagen reciente con motivo de The Legend of Zelda Breath of the Wild.

Imagen de WIRED.

caminos, conexiones secretas entre los dos mundos y formas únicas de progresión que mantenían al jugador en alerta, pensando cómo superar nuevos obstáculos del propio mapa.



Zelda II (1987)

Es obvio que con estas decisiones, Nintendo estableció lo que muchos podrían considerar como un "lenguaje jugable" propio y definitivo de la saga **Zelda**. A partir de **A Link to the Past**, casi todos los títulos posteriores seguirían un patrón similar: un gran mundo principal al que se conecta un rosario de mazmorras, un abanico de objetos que funcionan de facto como llaves de progresión y una narrativa que representa un triángulo como el de la **Trifuerza**, con un héroe, una princesa y un villano.

Identidad propia: sonidos y atmósfera

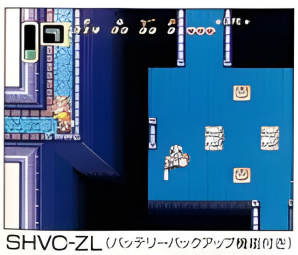
Si algo convirtió a **A Link to the Past** en una experiencia inolvidable fue también su identidad audiovisual, que marcaría el futuro de la saga. SNES permitió desplegar por vez primera un grandioso repertorio de gráficos con un color y una resolución mágicas, pero tampoco los sonidos se quedaban atrás. Casi todo lo que escuchamos en aquel **Zelda** se ha mantenido tal cual hasta hoy. Y eso sin hablar de su repertorio musical, obra de **Koji Kondo**, o aquellas inmersivas tormentas, lluvias y relámpagos que eran parte de la mágica ambientación.

Es obvio que la transición de **Zelda** desde NES hasta SNES no fue una simple actualización gráfica. Fue un renacimiento. El paso por los 8 bits dejó a la saga con una identidad en construcción, "work in progress", marcada por un debut brillante y una continuación con menos aura. Pero sin duda, fue en los 16 bits con **A Link to the Past** donde Zelda encontró su forma y alcanzó su dimensión definitiva, consolidando el mito que perdura hasta hoy.

A Link to the Past recogió la herencia, la expandió y la perfeccionó, casi, hasta el día de hoy. ¡Grande!

SUPER Famicom

Nintendo



SHVC-ZL（バッテリーバックアップ機能付き）
税込価格 8,000円（税抜価格 7,767円）

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom
ゼルダの伝説
神々のトライフォース

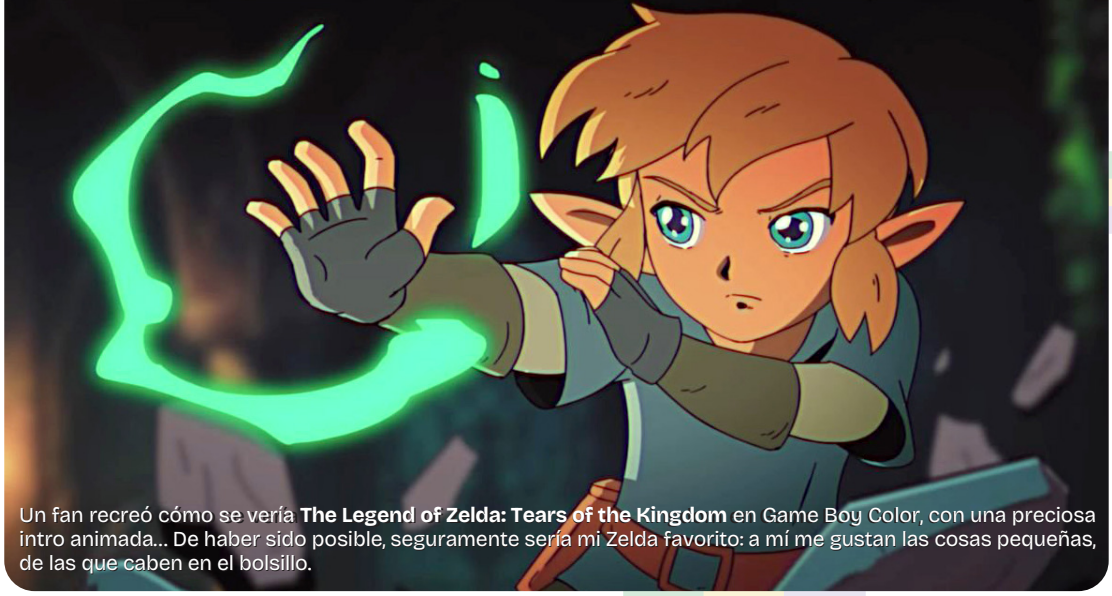
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(0862)55-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京支店 TEL.(03)3254-1781 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2609 岡山営業所 TEL.(0862)52-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

© 1991 Nintendo

Grandes Zelda que ocuparon muy poco (los más pequeños)

© 2024 Luis Melo (luismelo.net).



Un fan recreó cómo se vería **The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom** en Game Boy Color, con una preciosa intro animada... De haber sido posible, seguramente sería mi Zelda favorito: a mí me gustan las cosas pequeñas, de las que caben en el bolsillo.

Las odiseas épicas lucen mejor en escenarios grandes, pero cuando el viaje del héroe dura cuarenta años, también puede vivir aventuras mágicas en teatros pequeños.

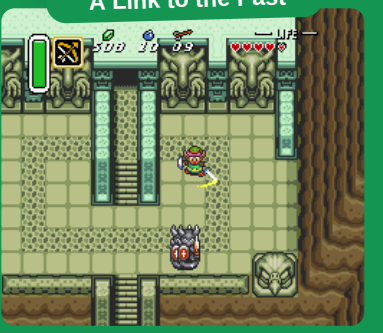
por **Sonia Herranz**

Todos tenemos un videojuego especial, un juego que nos ha marcado por una u otra razón y que se ha convertido en nuestro bastión y referente. En mi caso, y es posible que en el de muchos de vosotros, ese juego es una saga y esa saga se llama **The Legend of Zelda**. Tiene casi cuarenta años y cuatro décadas dan para muchas, muchas historias.

Lógicamente, hay muchos juegos que me han marcado y muchas sagas que me han enganchado a lo largo del tiempo. Pero lo cierto es que, al final, siempre vuelvo a **The Legend of Zelda**. Quizá porque muchos de esos juegos tenían su momento y su lugar, mientras que Zelda me ha acompañado casi desde siempre. Porque, aunque yo empecé a jugar en recreativas y con el ZX Spectrum, me hubiera perdido para la causa, como tantos chavales al crecer, de no ser por la NES, tan sencilla de usar que parecía magia, y por un juego que compré sin mucha fe, pero que tenía una caja preciosa y un cartucho dorado que me mantuvo durante semanas obsesionada con sus mazmorras y su cuadriculado mapeado.

Hyrule, ese lugar

Recorriendo las yermas tierras del **Hyrule** de 8 bits me enamoré del que ahora es mi marido. Uno de los primeros encargos que me hicieron cuando empecé a trabajar en Hobby Press fue hacer los mapas de **The Legend of Zelda** para el lanzamiento de Nintendo Acción. **Link's Awakening** se convirtió en mi compañero de bolsillo en unos momentos duros para mí; mi »



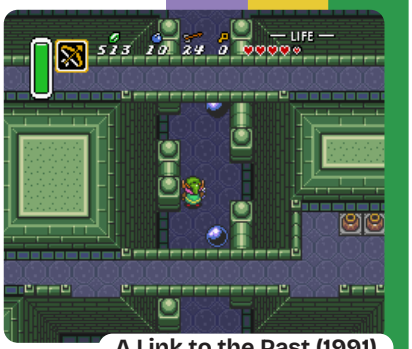
El punto de partida esencial | Aunque han cambiado mucho los tiempos desde aquel lejano año 1991 (1992 en España), sin duda este cartucho de **Super Nintendo** es el comienzo de la saga tal y como la conocemos hoy. De alguna manera, todo lo que pudimos ver en aquel mágico **Hyrule** en modo 7 ha impactado en lo que ha llegado hasta nuestros días. De una manera u otra: por mecánicas, enemigos, leyendas, "lore" o lo que sea.

hijo aprendió a leer gracias a "Zelda Barco" (**Phantom Hourglass** para los no iniciados), **Twilight Princess** se convirtió en la excusa para comprarme una Wii (me había estado resistiendo) y, aunque debo confesar que los **Zelda** de Switch me abruman, ahí tengo ediciones coleccionistas, cogiendo el polvo de la ilusión.

Por suerte, mi hijo (el del barco y luego el del tren) ha sabido acompañar a **Link** durante cientos de horas de aventuras en su mundo abierto. Si os pregunto por vuestro Zelda favorito seguro que todos tenéis una historia distinta que contar. Muchos coincidiréis en **A Link to the Past**, otros tantos defenderéis a capa y espada **Ocarina of Time**, algunos menos (pero más listos) os quedaréis con **The Wind Waker** y, los más abiertos al progreso, os quedaréis con **Breath of the Wild**. Sin embargo, yo, que soy así de rara, me quedo con las versiones portátiles, casi siempre, los grandes olvidados de la saga.

Casi magia de bolsillo

Como cualquiera con dos dedos de frente, me quedé embelesada con **A Link to the Past**. Después de haberme dibujado a mano el mapa del **Hyrule** de 8 bits para saber en qué árbol había puesto bomba y en cuál no, ver aquellos paisajes monótonos y repetitivos convertidos casi en maquetas llenas de detalle me dejó fascinada. Tanto, que cuando llegué al enemigo final no quise matarlo, porque se acabaría la magia. Tardé meses en darle el espadazo final. Pero ese impacto se quedó pequeño cuando en 1993 metí en la **Game Boy** el cartucho de **Link's Awakening**. Era el mismo concepto, pero en tamaño de bolsillo y tan bien hecho que casi no se echaban en falta los colores. Quizá porque el verde le sienta bien a **Link**. Aquel pequeño cartucho, sus »



A Link to the Past (1991)

acompañar a cualquier parte me gustó. Y mucho.

Sin embargo, la siguiente aventura portátil se hizo esperar. Demasiado. Por mucho que me ilusionara ver a **Link** moverse en la 3D, por mucho que **Epona** se convirtiera en mi segundo animal preferido después de Yoshi, la llegada de los **Oracles** en 2001 me supuso un subidón de adrenalina: Link podía volver a hacerme compañía en donde fuera y a llenarme los ratos muertos en cualquier lugar.

Ages me transportaron de nuevo a las sensaciones de los clásicos. Contaban historias independientes, pero conectadas y cuando completabas uno podías poner un código en el otro (o usar el cable link) para ampliar aún más la aventura y llegar al verdadero final. Mantenían

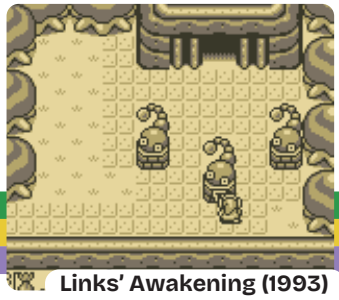
Link's Awakening

Un Zelda sin la tierra de siempre | Atípico, no se desarrolla en **Hyrule**, no tiene Trifuerza, ni princesa Zelda, ni Ganon. Todo empezó como un experimento para ver hasta dónde llegaban las tierras monocromas de Game Boy. Y, experimentando, surgieron zonas de plataformas, un Yoshi de peluche, Chomp Cadenas, Goombas, plantas piraña… es un Zelda como la copa de un árbol **Deku**. En 1998 se lanzó una versión para GB Color con una nueva mazmorra.

inspiradísimas mazmorras, aquella surrealista misión de intercambio que llevaba a la lupa, sus inexplicables referencias al resto de universos de Nintendo… Todo me impactó tanto que si tuviera que elegir un **Zelda** y solo uno me quedaría con **Link's Awakening**, ya que solo recordarlo me hace sentir bien y logra que me suba calorcillo por las piernas. Aunque debo reconocer que me jugué el remake para Switch con la misma sonrisa de tonta en los labios. Descubrir a un Link que me podía

El tiempo y el clima

Los Legend of Zelda **Oracle of Seasons** y **Oracle of**



Links' Awakening (1993)

la estética de **Link's Awakening** y un desarrollo muy similar, por no decir igual, solo que añadiendo algunas mecánicas nuevas (incluso un submundo). Uno, **Oracle of Ages** tiene los puzles más difíciles, y **Oracle of Seasons** las batallas más épicas. Tú eliges. En **Ages** manipulas el tiempo con el Arpa de los Tiempos para viajar de la Labrynna actual a la del pasado (imaginaos las posibilidades); y en **Seasons** recorremos la tierra de Holodrum y su submundo, Subrosia, y, gracias

Oracle of Ages

Creadores con fundamento | Sorprende ver el logo de Capcom en un **Zelda**, pero es que detrás del desarrollo estaba Flagship, un estudio fundado **Yoshiki Okamoto** que pertenecía a Capcom y estaba participado por Nintendo y Sega. Flagship diseñó los **Oracle** como juego interconectados. En **Ages** exploramos Labrynna y podemos viajar entre el pasado y el presente. Las acciones del pasado afectan al futuro y propone interesantes puzles.

al Cetro de las Estaciones podemos cambiar de... estación... para, por ejemplo, congelar el agua y, así, poder caminar sobre ella. Dos aventuras muy clásicas y divertidas.

Aunque he de confesar que una de las cosas que más me sorprendió fue ver el logo de Capcom en la caja y en la pantalla de presentación… Sus creadores, **Flagship**, eran un estudio indie fundando por Capcom, Nintendo, Sega y Yoshiki Okamoto, diseñador a quien debemos la concepción de no pocos juegazos, como **1942**, **Gun Smoke** o **Pang**.

Un link en miniatura

Cosas de la vida, otro de mis Zelda favoritos, y de los casi siempre olvidados, es **The Minish Cap**, que también firmó Flagship, aunque esta vez para **Game Boy Advance** ya en 2004. Curiosamente, está relacionado con dos de mis Zelda menos favoritos (no me gustan nada, la verdad): **Four Swords** y **Four Swords Adventures**. Sin embargo detrás de The Minish Cap está Hidemaro Fujibayashi, que quizá os suene por "jueguitos" como **Breath of the Wild** y **Tears of the** »

Oracle of Seasons

Controla las estaciones del año | Es la otra cara de **Oracle of Ages** y mantiene la misma fórmula jugable, aunque con más acción y puzles menos sesudos. En esta ocasión viajamos por Holodrum y su espejo subterráneo, Subrosia, al que podemos acceder por distintos portales. Aquí podemos manejar el clima con el Cetro de las Estaciones: cambiando de estación modificamos el escenario abriendo nuevos caminos. Como en **Ages**, podemos buscar anillos para mejorar a Link.

The Minish Cap

Nuevo y con mejoras | Volvemos a Hyrule y Link se enfrenta a su reto más clásico: salvar a Zelda, petrificada por el malvado Vaat, y derrotar a la oscuridad. Para lograrlo debe encontrar a los diminutos **Minish** para que le ayuden a forjar de nuevo la **Espada Minish**, recuperando cuatro ingredientes. Gráficamente es mucho más espectacular que los anteriores Zelda portátiles, una cámara más cercana y una interfaz moderna que recuerda a **Wind Waker**.

Kingdom, y algún que otro Zeldita de esos más…

En **The Minish Cap,** Link lleva una gorra que le habla y que le ayuda (¿el precursor del Cappy de Mario?). Y también es capaz de reducirlo al tamaño de un minish, la especie más diminuta de Hyrule, de la que no hemos vuelto a saber más, por cierto. Esto da lugar a momentos geniales, como ver a **Link** moverse entre elementos del mundo real de apariencia gigantesca, huyendo de gotas de lluvia capaces de ahogarle o luchando a muerte, en un reto digno de jefe final, con un enemigo corriente como un chuchu. Y todo con una estética que recuerda a A Link to the Past, pero más colorida, más de dibujo animado y más detallada. Recordad, Game Boy Advance. Tras el final, se puede seguir jugando, algo que yo no suelo hacer (prefiero pasar al juego siguiente), pero que en este caso no pude remediar: quería conseguir el Escudo Espejo, pero más por seguir recorriendo Hyrule que por puro coleccionismo…

Más Zeldas de bolsillo

Por supuesto no me olvido de **Phantom Hourglass**: me encantaron los puzles jugando con la dualidad de las pantallas y el micrófono de DS. Tampoco de **Spirit Tracks**, aunque me gustó algo menos. Digamos que la libertad de surcar los mares me cautivó más que ceñirme a las vías del tren… Y sí, me acuerdo de **A Link Between Worlds**, pero es que me dejó un regustillo algo amargo. Y eso que me compré la **3DS XL Edición Especial Zelda**, con su color dorado y su Trifuerza y todo. La mecánica de fundirte con las paredes me pareció deliciosa, fascinante, pero eso de alquilar los artefactos »

3DS XL A Link Between Worlds (2013)

The Phantom Hourglass y Spirit Tracks

Magia Zelda a doble pantalla | El salto a **Nintendo DS** nos dejó dos juegos deliciosos que, además, se empeñaron en demostrarnos lo que se podía hacer con dos pantallas. La posibilidad de marcar en el mapa dónde nos habíamos dejado un cofre al que volver ya era una gran novedad, pero había mucho más. ¿Cuánto tiempo perdisteis en el puzle en el que había que cerrar la consola? Los nuevos controles, la estética, los personajes, el aire **Wind Waker**…

me descolocó. ¡Estoy acostumbrada a ganarlos para mí para siempre! Puede que objetivamente, estos tres últimos **Zelda** portátiles sean los mejores. Por innovación, tecnología o gráficos. Pero, para mí, los mejores son los más olvidados. Quizá no sean los más largos, ni los más innovadores ni los más espectaculares, pero a poco que os gustara **A Link to the Past** os recomiendo que juguéis los **Oracles** y **The Minish Cap**. Ya veréis cómo coincidís conmigo en que se merecen mucha más atención. Y doy por hecho que ya habréis jugado a **Link's Awakening** en Game Boy, Game Color o Switch. Si no es así, os perseguiré como el Pez del Viento.

ゲームボーイ®

Nintendo®

GAME BOY

ゼルダの伝説®

夢をみる島

南の島から、新たな伝説！

スーパーファミコン版で洗練されたシステムは
そのままに、新たなアイテムとアクション、
マップ機能が加わって、より充実したシリーズ最新作。
遠く離れた南の島で、ちょっと不思議な謎解き体験。
またまたゼルダがやめられないっ！

6月6日(日)発売　税込価格3,900円（税抜価格 3,788円）

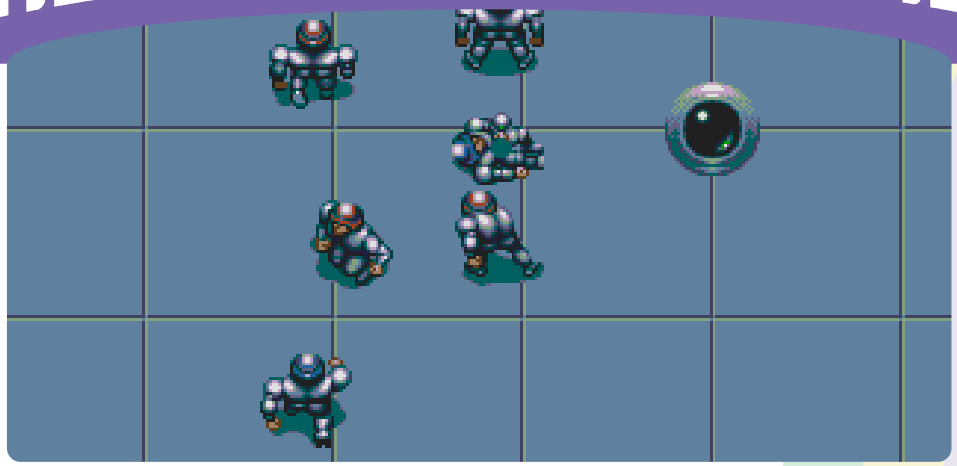
DMG-ZLJ

バッテリーバックアップ機能付き

ゲームボーイ は任天堂の商標です。　©1993 Nintendo

任天堂テレホンサービス　東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

AJUSTE DE CUENTAS



Qué deporte más duro, ¿verdad Bro?

Los Bitmap Brothers han sido siempre un punto de felicidad con sus clásicos, así que siempre viene bien recordar lo influyentes que fueron sus creaciones.

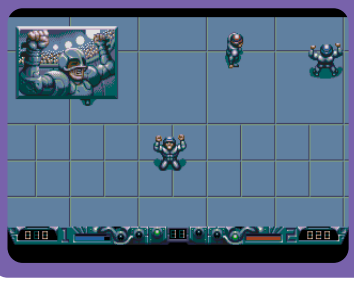
por **José Luis Sanz**

MEGA DRIVE

Amiga fue uno de esos ordenadores que descubrí al entrar a trabajar en **Hobby Consolas**. Demasiado tarde, cuando las consolas estaban ya al acecho y quitándoles buena parte del futuro que imaginó **Commodore**. Así que cuando uno de esos juegos que teníamos en aquel ordenador llegó a Mega Drive, me alegré especialmente, porque me quitaba de en medio aquello del arranque del sistema, los lentos disquetes y el mando que más bien era un joystick. Así que **Speedball 2** cobró una nueva dimensión.

Como era un juego más que trillado por ese pasado, me tocó hacer el análisis y volqué en él toda mi pasión por los **Bitmap Brothers**. Estudio por el que siempre he sentido una especial debilidad y que construyó una segunda parte en 1990 mucho mejor, más completa y más bonita que la original de 1988.

En aquel análisis de **Hobby Consolas** no entré mucho en materia, no era la costumbre de la línea editorial, así que ahora sí puedo hacerlo. Y tengo que reconocer que al haberlo revisitado ahora, me surgen emociones encontradas. Por un lado me sigue »



tirando la piel, el corazón y todo el significado que adquirió en aquellos tiempos, pero por otro le encuentro errores que se han magnificado con el paso de las décadas. El scroll es demasiado brusco (lo dije entonces y lo digo en 2025) y la acción se embarulla y llega a no entenderse todo lo que ocurre en pantalla. No da tiempo a ubicar a tus jugadores, a crear estrategias y se queda en un arcade que te exige reaccionar en el momento, casi sin pensar. Lo que le resta un punto táctico que le hubiera venido mucho mejor. Tenía alma de recreativa y eso, al menos hoy, limita el potencial para entretener más allá de unos pocos minutos. Creedme que me están doliendo estas palabras, pero no se puede negar la evidencia. **Speedball 2** aprovechó la buena fama de sus creadores y la genialidad que imprimían a sus criaturas para llevarse una buena ración de puntos en 1992. El juego no daba para mucho, no tenía profundidad y solo alcanzaba un nivel excelso cuando jugábamos contra un colega, en la misma Mega Drive, y dos mandos conectados.

Por eso he optado por darle un pequeño repaso a **Speedball 2** y reducir aquella nota. Y la dejo en un bien alto.

85
VIEJA NOTA

65
NUEVA NOTA

Análisis original del juego publicado en el número 13 de la revista Hobby Consolas (octubre de 1992).

Ya está en España la última generación en consolas de video-juegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.

La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512x448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.

CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE , SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

YA ESTA

SUPER N

ENTERTAINM

SUPER 16 B

EL CEREBRO DE

© 1991 Nintendo. ™ & ® are trade marks of Nintendo.

SUPER ACCESORIO: NINTENDO SCOPE

LO NUNCA VISTO. UN BAZOOKA DE ALTA PRECISIÓN INALÁMBRICO POR INFRARROJOS, PARA JUGAR SOBRE LA PANTALLA ¡HASTA 6 METROS DE DISTANCIA!

NINTENDO SCOPE INCLUYE ADEMÁS UN CARTUCHO CON 6 JUEGOS DE ACCIÓN ILIMITADA: 3 DE HABILIDAD Y 3 DE COMBATE.

Y MÁS ACCESORIOS SUPER:

- **MANDO DE CONTROL.** PARA DISPUTAROS EL CONTROL DE LA SITUACIÓN ENTRE DOS JUGADORES.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO.** PARA CONECTAR TU SUPER NINTENDO A UN EQUIPO HI-FI O A UN TELEVISOR/MONITOR STEREO.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO CON ENTRADA EUROCONECTOR.** CONECTOR PARA TELEVISOR/MONITOR STEREO CON ENTRADA DE EUROCONECTOR. CONSIGUE UNA CALIDAD DE SONIDO COMPACT-DISC.

SUPER PACK

SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO DE CONTROL MULTIFUNCIÓN
- CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- **SUPER MARIO WORLD,** LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.

TODO POR **29.900** PTAS

AQUI

INTENDO®

MENT SYSTEM

ITS

Nintendo®

LA BESTIA

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Nintendo
スーパーファミコン
SUPER Famicom
SUPER Famicom
ゼルダの伝説
神々のトライフォース
SHVC-ZL
バッテリーバックアップ

Memorias de SNES: de Super Famicom a Zelda

Mi primer contacto con los 16 bits de Nintendo fue con Super Famicom, y un año después llegó el éxtasis con A Link to the Past.

por **Marcos García**

Un ciclo lúdico y vital que apenas superó el año, pero que estuvo lleno de sensaciones y emociones que grabaron a fuego el nombre de **Super Nintendo** en mi piel. Todo comenzó una tarde de finales de verano de 1991, cuando la tienda de importación y distribuidora oficial de NEO GEO en España, L.A.S.P., envió a la redacción de **Hobby Consolas** una flamante Super Famicom con cable RGB y cinco relucientes cartuchos japoneses: **Super Mario World**, **Final Fight**, **Super R-Type**, **Gradius III** y **Darius Twin**. Para que os hagáis una idea, la consola japonesa se vendía en aquel momento a 59.000 pesetas y los juegos entre 7.900 y 9.900. Recuerdo como si fuera hoy que ya era de noche y José Luis Sanz y yo estábamos a punto de marcharnos a casa. Aquel primer contacto fue una experiencia reveladora, en parte gracias al monitor Trinitron y a la calidad del RGB. Segundos después, comenzaron a desfilar todas las bondades audiovisuales de aquel glorioso quinteto inicial de cartuchos…

Super Mario World fue el que más me impresionó. Había visto capturas y leído análisis en revistas inglesas, sobre todo, y americanas,

Sus primeros juegos | Todavía conservo con mucho cariño las cinco cajas y sus respectivos cartuchos. Fue un primer contacto perfecto, con **Super Mario World** haciendo de maestro de ceremonias, y lo más curioso es que lo primero que me viene a la cabeza es el eco de las fases subterráneas. La música de **Gradius III** también me impactó profundamente. ¿Hace falta decir cuál es cada juego?

pero gráficamente no penséis que terminaba de captar mi atención. Hasta que lo vi y lo jugué en persona, claro. El colorido, las melodías, los efectos de sonido, el aprovechamiento que hacía del potente hardware de **Super Famicom**… y, también, todo ese control perfecto del personaje. En resumen, una jugabilidad impecable. Y esto último tenía una explicación evidente: el mando de la consola que, posiblemente, era el mejor de la historia del videojuego.

Después probamos **Final Fight**, sorprendentemente parecido a la recreativa incluso con sus históricos y dolorosos recortes. No fue tarea sencilla comprimir el poderío gráfico de la **coin-op** en apenas 8 megabits, y menos aún siendo uno de los primeros lanzamientos. Luego le tocó el turno a los shoot'em-ups: un notable e infravalorado **Super R-Type**; un **Gradius III** castigado por el slowdown y el parpadeo de sus sprites, pero aun así recomendable y cargado con toda la magia audiovisual

Super Mario World (1991)

de Konami; y por último, el discreto aunque resultón **Darius Twin**, con la siempre agradecida opción de dos jugadores simultáneos tan poco habitual en los primeros lanzamientos de SNES.

El vídeo del amor

Los meses pasaron desde 1991 hasta llegar a marzo de 1992. **ERBE** preparaba a conciencia el desembarco de SNES en España y, para ello, nada mejor que un prometedor vídeo de regalo con el número 8 de **Hobby Consolas**: "Lo súper, súper de Super Nintendo". Tuve el honor de probar y seleccionar los juegos entre más de 25 títulos y, después, jugarlos en un estudio para grabar aquellas secuencias de gameplay que acabarían formando parte del popular VHS. Pero no fue sencillo. En el trayecto desde la redacción hasta mi casa, cargado con la consola y esa veintena larga de cartuchos, estuve a punto de sufrir un atraco mientras esperaba »

el bus nocturno hacia Móstoles. Afortunadamente, reaccioné a tiempo y me metí en un taxi. La otra dificultad fue más llevadera: en el estudio donde grabamos la televisión apenas tenía 9 u 11'' y estaba situado a más de seis metros de distancia… Imaginad pasar fases así en **Super R-Type**, **Actraiser**, completar circuitos en **F-Zero** o esquivar el fuego enemigo en **U.N. Squadron**.

Mi consola es mejor que la tuya

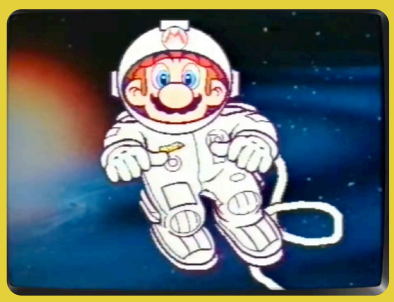
Y llegó la noche del 30 de abril de 1992, en el hotel **Scala Meliá de Madrid**. Por fin, Super Nintendo o "el cerebro de la bestia", iba a presentarse en sociedad por todo lo alto, en una fiesta que quedó para el recuerdo por muchos y jugosos detalles. Y no, no me refiero al color de mi chaqueta ni a la estridencia de mi corbata. El fastuoso evento fue presentado por **Emilio Aragón** y contó con las actuaciones musicales de Luz Casal, Sergio Dalma y The Platters. Pero, sin duda, el momento álgido de la velada fue la comparativa que se hizo entre juegos de **SNES** y Mega Drive. Así se las gastaban tanto SEGA como ERBE/Nintendo en aquellos años 90. El efectista

Super Castlevania IV (1991)

y goleador **Super Soccer** se midió con el discreto **World Cup Italia '90**, destacando las voces digitalizadas al marcar gol en cada cartucho. El otro duelo que recuerdo fue entre **Ghouls 'n Ghosts** y **Super Ghouls 'n Ghosts**, cómo no. La frase lapidaria de aquella desigual comparativa fue algo así como: "¡Mirad esos árboles!". Todo ello acompañado de las risotadas y aplausos de la mayoría de los asistentes.

Desfile infinito de grandeza

Tras un "inexplicable" parón de información sobre SNES en el número 9 de **Hobby Consolas** –¿tal vez SEGA tuviera algo que ver en todo esto?–, llegó el verdadero punto de inflexión de la 16 bits de Nintendo en la revista. En el número 10 apareció, por fin, después de haberse retirado a última hora del número anterior, el análisis de **Super Mario World**. Y allí pude desplegar toda mi pasión a lo largo de diez paginazas. También llegaron a analizarse otros muchos cartuchos que acompañaron a Super Nintendo. Nada menos que **F-Zero**, **Super R-Type** y **Super Soccer**. Eso sí, **Super Tennis** llegaría



El vídeo de Hobby Consolas | Tal y como cuento en el reportaje, llegar a casa sano y salvo con la consola y los más de 25 cartuchos, y más adelante grabar las partidas para el vídeo, fue toda una odisea. Pero valió la pena solo por escuchar las melodías de **Yuzo Koshiro** en **Actraiser** y **Super Adventure Island**, o por descubrir maravillas como **F-Zero, U.N. Squadron** o **Pilotwings**.

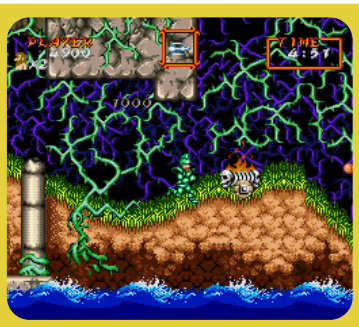
Ahí me tenéis en la presentación de Super Nintendo en España, dando rienda suelta a mi voraz apetito, con el señor Sanz a mi izquierda (¡con pajarita!). ¿Os habíais fijado en que mi corbata tiene más colores que la paleta de la propia SNES?

en el siguiente. A partir de ahí, y hasta el número 16, cuando por fin pude analizar **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, el desfile de obras maestras en la consola fue constante. Resultaba imposible resistirse al potencial de gráficos, sonidos y jugabilidad de lanzamientos como **Super Castlevania IV**, **U.N. Squadron**, **Super Ghouls 'n' Ghosts**, **Super Probotector**, **Super Mario Kart** o **Pilotwings**. Y sí, me he dejado **Street Fighter II** para el final, porque marcó un antes y un después tanto en la consola como en nuestras vidas. Era el juego de referencia, el que todos jugábamos y el que todos queríamos tener en casa, y encima **Super Nintendo** gozó de la exclusiva temporal del beat'em-up de Capcom durante un año. Para celebrar tan magno lanzamiento, nada mejor que una completa review de doce páginas. La versión prototipo de USA que utilicé pesaba más que el resto de cartuchos, porque lógicamente llevaba más chips en su interior.

Y entonces… llegó A Link to the Past

Pero no hay dos sin tres y tal y como señalé en la review de **A Link to the Past** »

Análisis en Hobby Consolas nº16 | La review de **A Link to the Past** apareció en el número 16 de **Hobby Consolas**. No alcanzó las diez páginas de **Super Mario World** ni las doce de **Street Fighter II**, pero sí obtuvo un merecido 96% y un puesto de honor en el podio de Super Nintendo. A nivel técnico, nunca fue de los títulos que mejor aprovecharon el hardware de la consola, quizá debido a sus humildes comienzos en 8 bits. Sus valores eran otros y lo convirtieron, para mí, en el mejor **Zelda** de la historia.

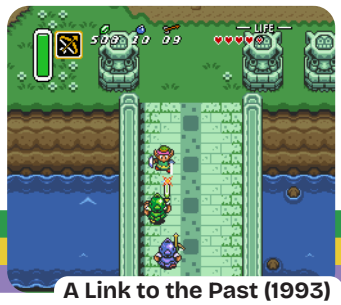


Desembarco de juegazos en SNES | Mes tras mes, el catálogo de **Super Nintendo** sumaba nuevos prodigios. En apenas seis números aparecieron un total de 25 reviews, de las cuales más de la mitad eran auténticos clásicos. Con permiso de **Super Mario World** y **Zelda**, el juego más influyente de la consola y del momento fue **Street Fighter II**, y solo se podía jugar en SNES.

en el número 16 de Hobby Consolas: “Se completó el trío”. En aquel momento, el podio de la consola ya tenía los tres lugares de honor: **Super Mario World**, **Street Fighter II** y, cómo no, este **Zelda**. Una nueva experiencia made in Nintendo de esas que te marcan de por vida, y el único juego “largo” que he completado dos veces, junto a **Final Fantasy VI**.

Porque **Zelda III, Zelda no Densetsu: Kamigami no Triforce** es en realidad una precuela de los capítulos de 8 bits y nació en 1988 como un proyecto para NES bajo las expertas manos de tres ilustres como **Takashi Tezuka**, **Shigeru Miyamoto** y **Koji Kondo**.

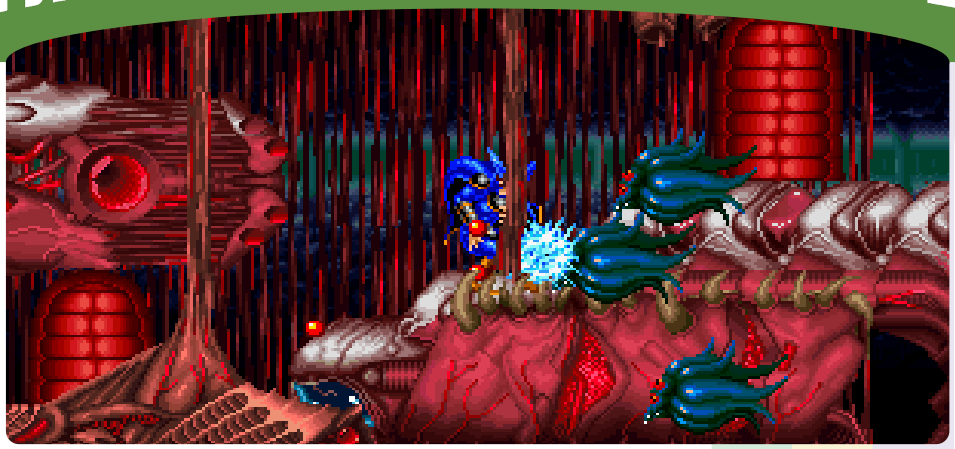
La versión japonesa salió a la venta casi un año antes, en noviembre de 1991. Todavía recuerdo la llegada del prototipo americano, preferí no probarlo en la redacción para disfrutarlo en casa, en condiciones óptimas y en la intimidad. El logotipo poligonal de la **Trifuerza**, la intro discreta pero efectiva, el mapa en **modo 7** y esa pegadiza melodía de selección de jugador… todo apuntaba a que algo grande estaba a punto de comenzar. Y así fue. A **The Legend of Zelda** en SNES le ocurría lo mismo que a **Super Mario World**: en las revistas sus pantallas no terminaban de impresionar, no hacían justicia, pero en cuanto lo probabas, tu mundo interior daba un vuelco absoluto. Nunca habías jugado a nada semejante; era una experiencia absorbente y plenamente satisfactoria.



A Link to the Past (1993)

Compartir la travesía de **Link** hacia los sótanos del castillo bajo los rigores de la tormenta se convertía en un viaje iniciático, que se sentía como propio y que, de vez en cuando, hay que volver a revivir. En unos minutos, se había transformado ya en la aventura más grande y memorable de tu vida.

AJUSTE DE CUENTAS



La magia irrepetible de las primeras cosas

Fue el primer juego de Neo Geo analizado en Hobby Consolas, y el poderío audiovisual de la máquina se encargó de hechizar mi mente.

por **Marcos García**

NEO GEO

Antes de escribir estas líneas, no pude resistirme a mirar la estantería donde reposan mis juegos de **Neo Geo**. Necesitaba encontrarme cara a cara con **Magician Lord**, confesarle que su magia negra me conquistó en aquel número 8 de **Hobby Consolas** y que, con el paso del tiempo, lo contemplo desde una perspectiva más crítica, pero con la misma pasión de hace 33 años. La misión de **Alpha Denshi** no era sencilla: formar parte del catálogo inicial de Neo Geo, primero en MVS, en abril de 1990 y un año después en AES, junto a **NAM-1975**, **Baseball Stars Professional** y un título de mahjong.

El scrolling action/platform game nos regalaba un primer contacto que se quedaba en constante replay en tu memoria. La paleta de colores, el soberbio plano de nubes, la inolvidable banda sonora, la gestión de los sprites, la primera transformación de Elta en **Dragon Warrior**, su jugabilidad de pura coin-op… Un desfile de grandeza audiovisual capaz de hechizarte sin remedio. Dicen las buenas lenguas que su desarrollo comenzó a principios de 1989 y que, en la fase de pruebas, contaba con niveles más largos y hasta »

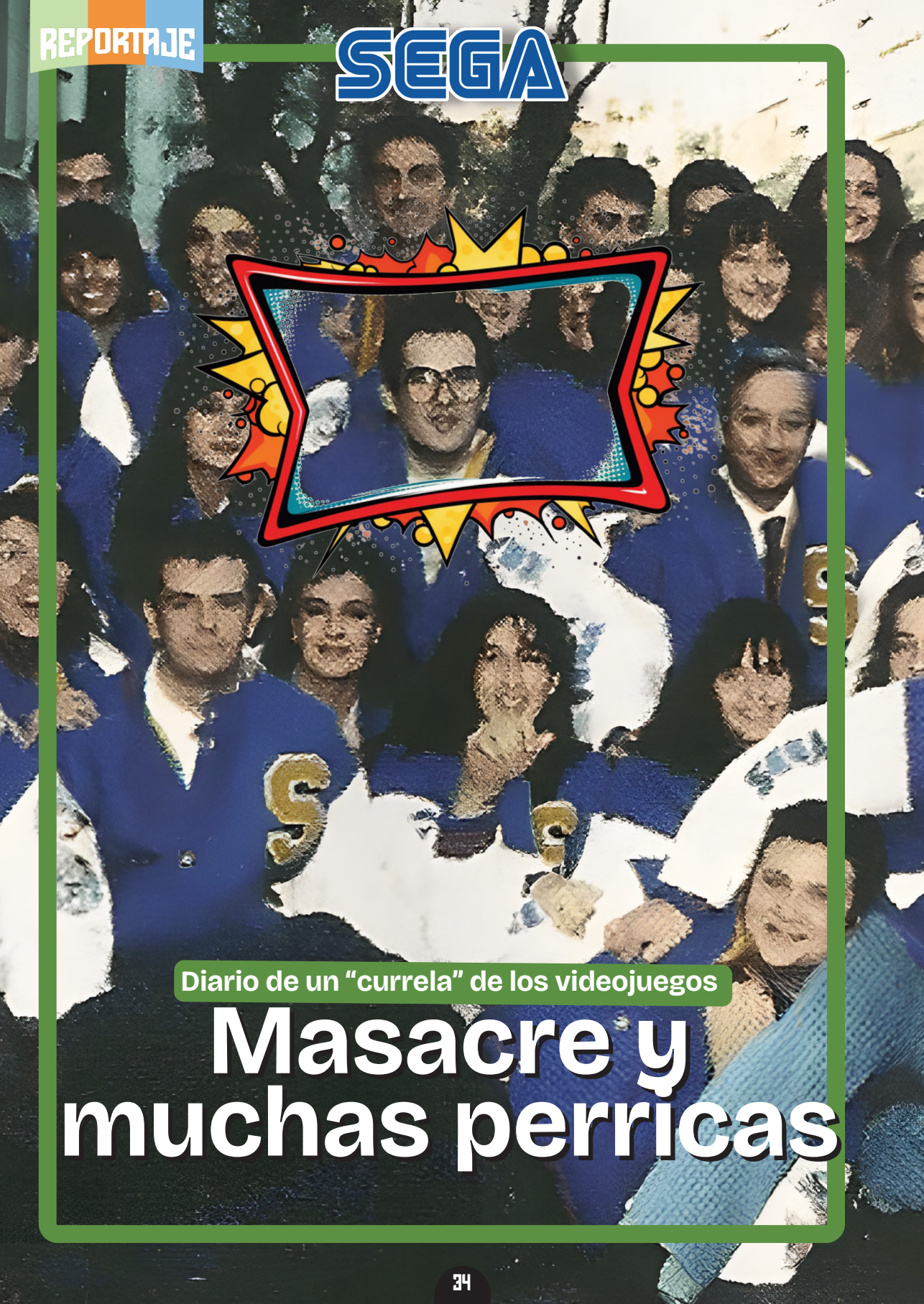
27 transformaciones de Elta. Finalmente, los escenarios se redujeron para mantener la intensidad propia de una coin-op, algunos fueron descartados y las mutaciones del héroe se limitaron a seis. El despliegue escénico de **Magician Lord** resulta notable: ocho fases, algunas con un marcado tono vertical y múltiples puertas que permitían explorarlas y completarlas al gusto. Es cierto que los tres primeros niveles dejaban con la boca abierta, tanto en gráficos como a nivel audio, y que después el tono general bajaba un poco, pero la magia negra y el mérito de **Alpha Denshi** son dignos de mención. Sí, las animaciones eran mejorables, los jefes finales no siempre deslumbraban, el diseño de niveles era discutible y la dificultad, en ocasiones, desesperaba. Pero tuvo el honor de inaugurar una etapa gloriosa. En su momento hizo magia, y hoy sigue perpetuándola, aunque ya conozcamos algunos de sus trucos.

95
VIEJA NOTA

88
NUEVA NOTA

Análisis original del juego publicado en el número 8 de Hobby Consolas (julio de 1992).

SEGA



Diario de un “currela” de los videojuegos

Masacre y muchas perricas

Mortal Kombat llegaba a España con una ristra de polémicas a sus espaldas. ¿Creéis que SEGA intentó aprovecharse para vender mejor las versiones de consolas?

por **Raúl Montón**

Desde finales de los ochenta, servidor tuvo la suerte de formar parte de casi todas las áreas de la industria de los videojuegos. He sido "piratón" de mares procelosos, vendedor serio, promotor de ERBE en una gran superficie, desarrollador de juegos indie, redactor de prensa especializada y... jefe de producto en la mítica SEGA España.

Entre las muchas batallitas que tengo para contaros, en esta ocasión, me gustaría hablaros de lo que rodeó el lanzamiento de **Mortal Kombat** en España, visto desde el departamento de Marketing de SEGA.

Una Third Party del montón

A principios de los noventa, tras las ventas increíbles de **Sonic 2**, todo el mundo quería trabajar con SEGA, los Third Parties lanzaban lo que fuera con tal de entrar en el mercado de Mega Drive, aunque fueran conversiones de dudosa calidad.

Una de estas empresas era **Acclaim**, representada por un caballero bastante ameno llamado **Peter Billota** (Pedro Bellota para nosotros), y que había comenzado de una manera "regulinchi" con sus lanzamientos para SEGA. Un tal **George Foreman's K.O. Boxing**, **Arch-Rivals** y **Ferrari Grand Prix Racing**, no eran la mejor manera de arañar una cuota del mercado "seguero", pero las cosas iban a cambiar para la compañía, que ya mostró signos de mejoría (y de buenas licencias) para sus siguientes cartuchos exclusivos.

El juego de **Los Simpsons** se vendió bastante bien, a pesar de ser una de las últimas versiones en llegar, y **Smash T.V.** logró que les tuviéramos en cuenta a la hora de hacer nuestros

pedidos. Es importante resaltar que en esta época, esas "compañías de terceros" preferían usar toda la maquinaria de **SEGA** en Europa a la hora de distribuir e incluso marketear sus juegos, y si las cosas funcionaban, abrir oficinas y distribución propia, por lo que a SEGA siempre le tocaba una gran tajada de las ventas de estos juegos.

La hora del Kombate Mortal

En el caso de **Acclaim** todo era bastante discreto, e incluso me atrevo a afirmar que era el Third Party del que vendíamos menos juegos en España, tanto, que no nos importó que un poco más adelante se marchara a distribuir todos sus juegos con la vieja **Arcadia**. Hasta que, gracias a tener un acuerdo con Williams consiguieron la licencia del arcade estrella de aquellos años: un sangriento **Mortal Kombat**.

MK causaba conmoción en los arcades, no por ser un fenomenal juego de lucha (estaba bastante bien pero no era un **Street Fighter II**), sino por sus gráficos digitalizados y su violencia extrema. Los famosos "fatalities", ahora parte de la cultura popular, fueron todo un shock visual para los jugadores.

No era el primero en mostrar gráficamente tal grado de violencia, pero ninguno antes había logrado el impacto de este. Por crueldad.

El día en que el bueno de Peter apareció con las ROM del MK para Mega Drive en nuestras oficinas no dábamos crédito a nuestros ojos, y después de probar el juego en la consola de la sala de presentaciones, mi compi **Enrique Galindo** y yo sabíamos que teníamos un exitazo en nuestras manos.

La conversión era muy buena, con **Probe** demostrando que eran grandes. Y no le faltaba nada salvo...

El lunes mortal | El lanzamiento mundial fue un lunes, que ha pasado a la historia como Mortal Monday.

¿La sangre? ¿Dónde estaba?

Cuando le preguntamos por ella, Peter esbozó una sonrisa y nos dio un papelito, una impresión con el código que activaba el rojo elemento y algunos de los "fatalities" más violentos en la versión de Mega Drive. Enrique y yo ya sabíamos qué hacer con esa información: la mandamos directa a las revistas, con la ROM del juego para que fueran ya entrenando esos golpes mortales.

En **Acclaim** se cubrieron las espaldas (estuvieron muy inteligentes si me preguntáis), pero Pete aún no nos había dado la mejor noticia: la versión de SNES no tenía los "fatalities" de la coin-op y, tampoco, ¡una gota de sangre!, ni siquiera con truco. "Madre mía", pensamos, "esto va a ser la bomba", aunque haya que lidiar con la prensa sensacionalista. Además, Acclaim no quería distribuir el juego con una empresa pequeña como Arcadia, querían ir "a lo grande" usando toda la fuerza de SEGA (que no era poca), para vender el juego, por lo que nos otorgaron en exclusiva la distribución de semejante bomba atómica. Sabían que les íbamos a comprar muchas más unidades que cualquier otro distribuidor, más pequeño que nosotros.

Round one: prensa

Aunque no todas las revistas mencionaban lo de »

la sangre en un primer momento, **Hobby Consolas**, en su análisis de la versión de Mega Drive en el número de septiembre de 1993, dedicaba un cuadro entero a cómo activar en "modo sangre" en la consola, puntuando la versión de Super Nintendo el mes siguiente, mientras que **Super Juegos** haría un review "mixta" de SNES y MD mencionando el truco de pasada (sin darlo), y dándole mucha menos importancia al tema sangriento (aunque su puntuación estaba un punto arriba de la de Hobby).

Esa división en dos de las reviews de Hobby Consolas no hizo nada más que catapultar las ventas de la versión de Mega Drive en España, siendo **Mortal Kombat** el segundo cartucho más vendido para la consola después de **Sonic 2**. Nada mal para las aspiraciones de una "segundona" como **Acclaim**.

Pero como podéis imaginar, tras el Mortal Monday comenzó el rapapolvo de la prensa generalista a SEGA. Y es que desde el **Night Trap** de Mega CD (que había pasado desapercibido para la prensa española), llevábamos juntando números para la "rifa" de "Compañía malvada que hace juegos para que los niños se vuelvan asesinos". Los ataques más bestias los recibimos de los medios del Grupo Zeta (a lo mejor por eso en **Super Juegos** trataron así como tan de pasada lo de la sangre), con joyitas tan recordadas en la oficina como ese titular en El Periódico que rezaba "Un juego para niños incita a torturar".

Lo curioso es que nadie se acordó de mencionar a Nintendo por ningún lado, por lo que el efecto dominó se fue extendiendo a otras publicaciones, a cual más fatalista y desinformada. ¡Estábamos perdidos! ¿O tal vez no?

La fuerza de un gran arcade

No hace falta que os diga que la sinceridad es la marca de esta casa. Por esta razón, tengo que reconocer que Mortal Kombat, con el modo de juego "sangriento" sube muchísimos enteros, aunque algunas escenas rayen el límite del buen gusto. La extraordinaria conversión que se ha realizado de la recreativa, hubiera quedado más que coja sin sus aspectos "fuertes".

Una vez aclarado este trascendental asunto, os diré que estamos ante el mejor juego de lucha creado para Mega Drive, y uno de los mejores de todas las consolas actuales. La calidad gráfica no tiene desperdicio, con unos escenarios bien definidos y la impresionante digitalización de los personajes. Quizá se puede exigir un mayor esmero en el enlace de movimientos, pero por lo demás ¡chapeau! Por otro lado, la extensa variedad de movimientos y golpes augura una adicción infinita, tanto para un solo jugador (5 niveles de dificultad) como en el modo VS. La era del Mortal Kombat acaba de comenzar.

Lolocop

La mención de Hobby Consolas | La revista de Hobby Press no dudó en centrar buena parte del interés por el juego en Mega Drive en "sus aspectos fuertes". Al fin y al cabo, la polémica acompañaba al título de Williams.

¿SANGRE O...

(A)(B)(A)(C)(A)(B)(B)

Hobby Consolas no dudó en darle publicidad al famoso truco de la sangre de **Mortal Kombat** en MD.

COSAS DE LA VIDA

SOCIEDAD

Un juego para niños incita a torturar

El último éxito de consolas domésticas propone descuartizar a los adversarios | El realismo de las imágenes provoca protestas de padres en Estados Unidos | En España se llevan vendidas cerca de 30.000 unidades en sólo dos días

COLS / A. GALLARDO
rcelona

raer el corazón al adversario, ıncarle la cabeza o carbonie son algunas de las posibiles que ofrece a los usuarios videocónsolas domésticas ayoritariamente menores de d– el último gran éxito en vijuegos que ha llegado al mero mundial, *Mortal Kombat*. El smo de las escenas, obteni través de una nueva técnica digitalización de imágenes es, ha provocado una oleada protestas de padres en Esta Unidos.

Una campaña publicitaria casi precedentes en revistas de vijuegos anunciaba desde hasemanas lo que había sido tizado como el *Lunes Mortal*. 3 de septiembre era el día de amiento del juego. 24 horas pués de estar en las tiendas, jeron las primeras protestas Estados Unidos, informa **Mercedes Hervás**.

El Centro para la Investiga y Educación Televisiva de la ncia, con sede en San Franco, ha denunciado que **"Mor Kombat lleva la violencia sta una nueva área de los dios de comunicación"**. ker Page, presidente de este tro, alerta que **"cuanto más o es el nivel de realismo, s probable es también que niños internalicen la violeny la imiten"**.

Los videoadictos, sin embarestán entusiasmados. **"No y nada que se le acerque. Es mejor juego"**, asegura Mi el Morgan, de 15 años. La presa que ha creado *Mortal nbat*, Acclaim Entertainement expresa un entusiasmo simi Las ventas previstas superan dos millones de copias en Es s Unidos. En España, se han dido en dos días unas 30.000 dades en la versión para viconsolas Sega. Las unidades Nintendo sufren retrasos de ducción. En ambos casos se de una adaptación de un viuego de salas recreativas de éxito durante los últimos es.

ngre o sudor

Existen varias modalidades *Mortal Kombat*. Las unidades ñadas para las consolas Seon más violentas que las predas para Nintendo. Entre las npañías japonesas Sega y endo se reparten la práctica dad del mercado mundial de eoconsolas. Pero además te una segunda gran diferenentre los juegos comercializa en Estados Unidos y en pa. En la versión europea, usuarios deben introducir al enzar el juego un código se que permite acceder a la alidad más sangrienta de to-

Sin código, la sangre es susti por sudor. Éste es el caso España. No obstante, el códicreto no es obstáculo para ayoría de usuarios. Una re especializada ya lo ha publio, mientras que otra explica detalle en su último número o dominar las técnicas de

"Acaba con él"

Street Fighter II, Art of Fighting, Fatal Fury, Dragon Ball Z, Fighting Street, World Heroes y, ahora, *Mortal Kombat*. La lista de videojuegos domésticos de artes marciales es muy extensa. La estructura, no obstante, apenas varía de uno a otro. Cada jugador elige un personaje y sin más comienza la sesión de golpes.

Mortal Kombat, sin embargo, tiene dos características que le hacen totalmente distinto de los demás videojuegos. Por primera vez los personajes son tratamientos informatizados de grabaciones en vídeo de personas reales. El resultado es espectacular. La otra gran diferencia es que por primera vez la muerte del contrario es evidente. Hasta ahora, cuando un personaje era derrotado, éste solía caer al suelo, su imagen parpadeaba y acababa por desaparecer de la pantalla. E *Mortal Kombat*, el videojuego incita al jugador a de membrar a su adversario a la orden de: **"Acaba con él"**. El premio es una mayor puntuación.

descuartización.

Raúl Montón, uno de los responsables de Sega Consums Products, que actúa de distribuidora en España para las consolas de esta marca, no cree que *Mortal Kombat* sea perjudicial para los niños. Sin embargo, reconoce que tarde o temprano –**"como consecuencia del realismo que se logra dar a las imágenes en los videojuegos"**– tendrá que adoptarse en Europa una clasificación por edades, similar a la de las películas, tal y como han hecho las propias empresas en Estados Unidos. Allí, por ejemplo, *Mortal Kombat* no es recomendado a menores de 13 años.

En Japón, pese a ser la cuna de la mayor parte de videojuegos violentos, *Mortal Kombat* no se vende en las tiendas. Los motivos no son de conciencia. Son de estrategia comercial. En cualquier caso, Sega Japón, fabricante de las videoconsolas, ha querido desmarcarse d polémica desatada en Est Unidos. **"Nosotros nada t mos que ver con éste jue** señala un portavoz de la em sa, informa **Milagros Lópe Guereño**. ■

Una trama realista que puede confundir

Los personajes de *Mortal Kombat* reproducen los estereotipos sociales y raciales de la actualidad, dotados de forma y movimiento reales. Árabes, negros, chinos y un ninja combaten a vida y muerte con gestualidad realista, animados por unos efectos especiales que, para dar la máxima impresión de dolor, se nutren de sangre a borbotones.

Este realismo difumina el límite mental entre fantasía y realidad que ya es normalmente etéreo en un chico de 8, 9 ó 10 años. **"Son figuras muy bien conseguidas que se pueden confundir con la realidad"**, afirma la psicóloga Adela Gallardo, del Equip d'Assessorament Psicopedagògic de la conselleria de Ensenyament. **"Quien consigue el éxito** –añade– **lo hace gracias a la derrota y al dolor de los demás, llevados hasta el límite. O mato, o me matan. Los personajes no tienen otra opción, a diferencia de otros juegos que ofrecían diferentes alternativas"**.

Esta disyuntiva, planteada a un niño de 9 años que sea algo inmaduro, tenga poca capacidad de reflexión y una mala situación emocional, puede influirle muy negativamente, según la psicóloga.

"Si es pequeño y no contrasta con otros lo que le está sucediendo, puede adoptar como pautas de la realidad las que le marca el videojuego, y cuando sea él quien se encuentre con otros niños aplicará esas mismas reglas: irá a por todas, competirá hasta el final con la idea de que si no lo hace lo suprimirán a él".

El juego, añade Adela Gallardo, crea una contradicción en la mente del niño entre los valores que se le enseñan en la escuela y los que le refleja la sociedad. **"En el colegio se le dice que hay que ayudar a los desvalidos y ser solidario y pacifista; en sus ratos de ocio se le dice que tiene que aplastar a los disminuidos y despreciar a los cuerpos que no son bonitos"**.

Solos ante la máquina

La colaboración de la familia es fundamental ante este tipo de videojuegos, señala la especialista. **"Los padres pueden ayudar al niño a que contraste con la realidad lo que dice el juego. Toda la vida ha habido cuentos de miedo, pero eran explicados por una persona. Ahora, el niño está solo con la máquina y la posibilidad de influir negativamente, si no hay madurez, es infinita"**.

ANÁLISIS
RAFAEL TORRES
Escritor y periodista.

El gusto de matar

Al parecer, no era suficiente que la adicción a los videojuegos produjera horribles hemitrofias en los tiernos cerebros infantiles: al han inventado uno, el *Mortal Kombat*, que adiestra a los niños en tortura y el asesinato. Dicho juego, por llamarlo de algún modo, es dotado de notables avances técnicos respecto de los convencion y así, por ejemplo, los enemigos que aparecen son de verdad, o s no muñecos o dibujos, sino personajes reales, al objeto de que se pueda matar con el máximo verismo. Pero ahí no queda la cosa, no sólo se les puede matar sin prescindir del gustazo que da el cr auténtico, sino que, en el caso de que sólo hayan quedado herido cabe la posibilidad de rematarlos o de torturarlos, ora sacándoles hígados, ora aplicándoles la picana eléctrica, hasta la muerte.

Tan encantador entretenimiento viene, como se pueden usted imaginar, de EEUU. Pero si el juego es, en los animales y en el ser humano, el mejor y más gozoso de los procedimientos para apre para adiestrarse en aquello que en la edad adulta es necesario dominar y saber, el *Mortal Kombat* es, qué duda cabe, un gran invento, pues nada mejor que familiarizarse desde chico con las técnicas del exterminio para poder, el día de mañana, transitar co garantías por el infierno en que se va transformando nuestra socie

No obstante, tampoco estaría de más que a los que han urdid comercializado ese juego les partiera, sencillamente, un rayo.

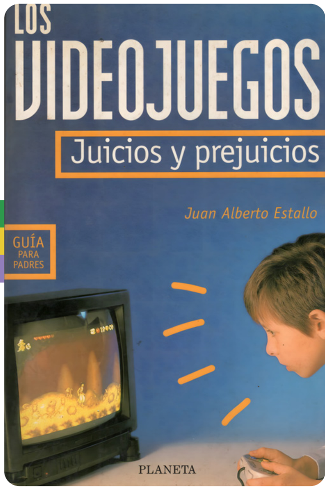
Los medios, contra los videojuegos | Grupo Zeta fue uno de los más beligerantes de la época, tanto en periódicos como televisiones.

Round two: SEGA contraataca

En marketing nos lo tomamos con calma y aprovechando que habíamos liquidado todo el stock en la primera semana de lanzamiento, anunciamos que se iba a retirar el juego del mercado, y la verdad es que para finales de septiembre ya no había casi cartuchos en las tiendas.

En segundo lugar, y para quedar bien con los medios, le pasamos la pelota a las chicas de la empresa externa de RR.PP. para cambiar la imagen de SEGA y los juegos de Mega Drive. Y la estrategia que nos sugirieron funcionó. Tanto, que cuando los medios entrevistaban a cualquiera de la compañía, siempre desviábamos la conversación hacia la variedad del catálogo de **Mega Drive**, mencionando que había juegos para todas las edades, que **Mortal Kombat** era un cartucho para adultos y que los padres debían tener en cuenta eso antes de comprarlo. También recordamos que teníamos cartuchos educativos para los más pequeños, como por ejemplo **Art Alive** (tuvimos un pico de ventas de semejante "bodriazo" gracias a esta campaña).

Mientras, en Antena 3 y Tele 5 los psicólogos campaban a sus anchas predicando las maldades de los videojuegos, nos dimos cuenta de que necesitábamos un "outsider" que jugara en nuestro mismo equipo. En pleno follón, contactó con RR.PP. un equipo de investigación del Servicio de Psiquiatría del **Hospital de Sant Pau de Barcelona**, que al mando del **Doctor Juan Alberto Estalló,** estaban haciendo un estudio serio de los efectos de los videojuegos en los jóvenes. Ellos en realidad solo pedían orientación (y unas cuantas consolas) para poder realizar su trabajo, que



ya nos adelantaron, iba a ser favorable en los resultados.

Aunque el estudio tardaría bastante en publicarse, y de convertirse en el libro "Los Videojuegos: Juicios y Prejuicios", el equipo del doctor nos mantenía bien informados sobre sus resultados, y nos dio fundamentos reales para defendernos cada vez que alguien insistía.

Y como no hay mal, que por bien no venga, esto desencadenó en la creación del **Videogame Rating Council**, precursor del ESR. FLAWLESS VICTORY!!!

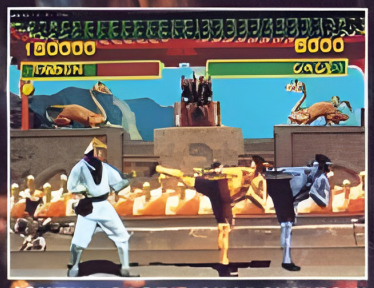
"FIGHTING GAME OF THE CENTURY"
SEGA VISIONS, AUGUST/SEPTEMBER '93

"SUPERIOR PLAY CONTROL AND GRAPHICS"
NINTENDO POWER, JULY '93

"AWESOME FIGHTING ACTION!"

GAME PRO, SEPTEMBER '93

"MORTAL KOMBAT... EARMARKED TO WHIP STREETFIGHTER II INTO THE PIT WHERE HAS-BEENS FESTER"
GB ACTION, AUGUST '93



Acclaim entertainment inc.

MIDWAY

Mortal Kombat® ©1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. ©1993 Acclaim Entertainment Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and Game Gear are registered trademarks of Nintendo of America Inc. ©1990 Nintendo of America Inc. Sega, Genesis and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Screen shots shown are from Sega NES® version.

MI PERIFÉRICO FAVORITO

EasyBall

De mando para niños a control retro fallido

Parece una bola inofensiva, diseñada para manos pequeñas, pero si lo traemos aquí es porque con los años hay quien ha querido transformarlo en un control para juegos retro.

por **José Luis Sanz**

En los años 90, Microsoft no paró de lanzar periféricos para PC. Y uno de ellos se paraba a atender una necesidad que muchos en Redmond pensaron que existía: los niños. Que, a ciertas edades, es imposible que sepan cómo manejarse con un ratón, por lo que quisieron facilitarles las cosas. **EasyBall** fue ese intento por permitir que los más pequeños fueran capaces de acercarse a los ordenadores y que pudieran disfrutar de las aplicaciones educativas (casi siempre) que se lanzaban para ellos.

Pero fue un fracaso estrepitoso y ha quedado como botón de muestra de unos tiempos donde todo estaba todavía por imaginar.

Gira la bolita

Fue a mediados de los noventa cuando **Microsoft** intentó abrir un nuevo frente con este **EasyBall**. Y sí, su nombre lo decía prácticamente todo: una enorme y ligera bola amarilla pensada para ser un ratón, ambidiestro y fácil de usar por los más pequeños de la casa.

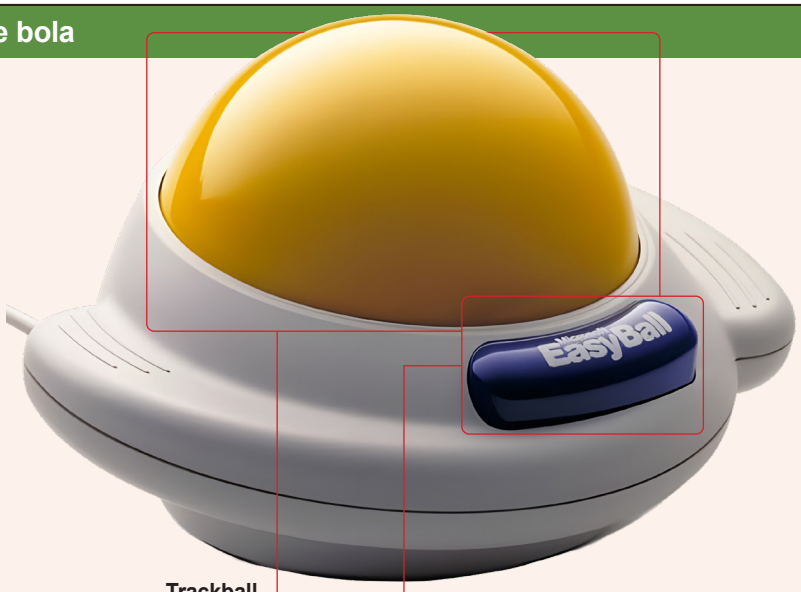
El proyecto nació bajo el nombre en clave de **Casper** para el hardware y de **Duckman** para el software. El aparato se lanzó al mer- »

Easyball y su enorme bola

Un periférico bienintencionado, pero fallido

El **Microsoft EasyBall** fue un claro ejemplo de la explosión multimedia que tuvo lugar con la llegada de **Windows 95** y el formato CD-ROM. Se disparó el número del programas edicativos e infantiles por lo que hacía falta un control acorde a las necesidades.

Pero el mercado familiar no estaba dispuesto a gastar casi 80 dólares en un segundo ratón. Su fracaso lo condenó al olvido, pero al mismo tiempo lo convirtió en una pieza de culto, con intentos, primero de Microsoft y luego de la comunidad, por transformarlo en un dispositivo para juegos "retro" que necesitaran **trackball**. ¿Acabará triunfando ahora?



Trackball
El centro absoluto del control y del concepto de Microsoft Easyball. Era fácil de utilizar y los niños comprendía rápidamente la manera de disfrutarlo.

Botones de control
Este es el botón de clic clásico de un ratón solo que adaptado a la ergonomía del **EasyBall**. Era grande, de un color llamativo para que los niños pudieran pulsarlo fácilmente.

cado en 1994 con un precio en EE.UU. de $79 y exclusivamente con un conector serie. Era una época sin USB, así que el puerto PS/2 se consideraba "el del ratón".

Tres modelos distintos

EasyBall tuvo tres versiones diferentes y, todas, variaban en el elemento principal: la bola amarilla, que han marcado el valor que tienen hoy en día los ejemplares que aún aparecen a la venta.

Una sólida y torneada a mano, que se reservó para prototipos, tenía imperfecciones y pesaba bastante; otra también sólida que se usó en las unidades beta; y la más común, una carcasa hueca, mucho más ligera, que llegó a las unidades de producción masiva. Todos los coleccionistas suelen diferenciarlas simplemente mirando la parte inferior: las primeras unidades tenían pegatinas manuscritas con números de serie, mientras que el producto comercial lucía ya etiquetas de certificación propias de un periférico oficial de los padres de Windows.

Más raro que útil

Cuando Microsoft decidió retirarlo del mercado, aún quedaban unidades en stock. En lugar de desecharlas, la compañía creó una versión especial del software con más funciones de **IntelliPoint**.

Hoy en día son piezas muy buscadas por coleccionistas de hardware retro, sobre todo aquellas versiones previas con marcas rojas de fricción o bolas torneadas a mano. Es más, dentro de la propia **Microsoft** hubo un pequeño grupo que soñaba con darle un uso más "retro": un lanzamiento especial tipo **Revenge of Arcade** que incluyera clásicos de Atari como **Football**, **Centipede** o **Marble Madness**. Todos ellos, juegos diseñados originalmente para **trackball**.

Pero las bajas ventas tanto del **EasyBall** como de la propia colección **Revenge of Arcade** hicieron que esa idea nunca pasara de una conversación de pasillo y pronto se olvidara.

Ken y Roberta Williams, en una imagen cedida.

Los legendarios Roberta y Ken Williams

"Sierra fue un imán para el talento"

LucasArts fue una de las grandes compañías de los 80 y 90 pero no penséis que Sierra On-Line andaba muy lejos. Hemos podido hablar con los dos fundadores de este mítico estudio.

por **José L. Molina**

Pocas historias en la industria del videojuego combinan de forma tan natural lo empresarial, lo artístico y lo visionario como la de **Ken** y **Roberta Williams**. Fundadores de Sierra On-Line, su legado es inseparable de la evolución del género de la aventura gráfica y del nacimiento de una nueva forma de contar historias en pantalla. Él, un programador autodidacta obsesionado con la innovación tecnológica y las estrategias de mercado. Ella, una narradora incansable con una imaginación desbordante, capaz de convertir una casa aburrida en un universo de puzles, castillos y misterios.

Sierra fue mucho más que una compañía. Fue un imán para el talento, una incubadora de ideas y, durante más de una década, el referente indiscutible en juegos narrativos. Desde los orígenes con **Mystery House** hasta el terror moderno e interactivo de »

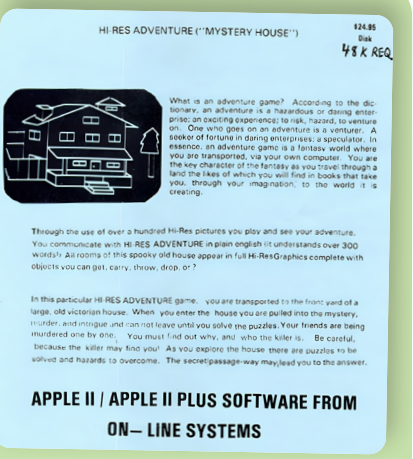
Phantasmagoria, pasando por sagas tan icónicas como **King's Quest**, **Space Quest** o **Leisure Suit Larry**, su catálogo supo mezclar riesgo y accesibilidad como pocos otros.

Pero los Williams no solo fueron pioneros en lo digital, sino también aventureros intrépidos en la vida real. Tras vender Sierra, se lanzaron a recorrer el mundo a bordo de un pequeño barco, alejándose de los focos durante más de dos décadas. Y, sin embargo, el espíritu creativo nunca los abandonó. Regresaron hace poco con **Colossal Cave**, un homenaje tanto a sus orígenes como al propio medio. Así que a lo largo de esta conversación, que han respondido con la misma honestidad, sentido del humor y claridad que los ha definido siempre, repasamos con ellos los inicios, las decisiones clave, los momentos dulces y los más amargos de una aventura que, aunque no tuvo un final feliz, cambió para siempre el modo en que jugamos, soñamos y navegamos, literal y metafóricamente, con un ordenador.

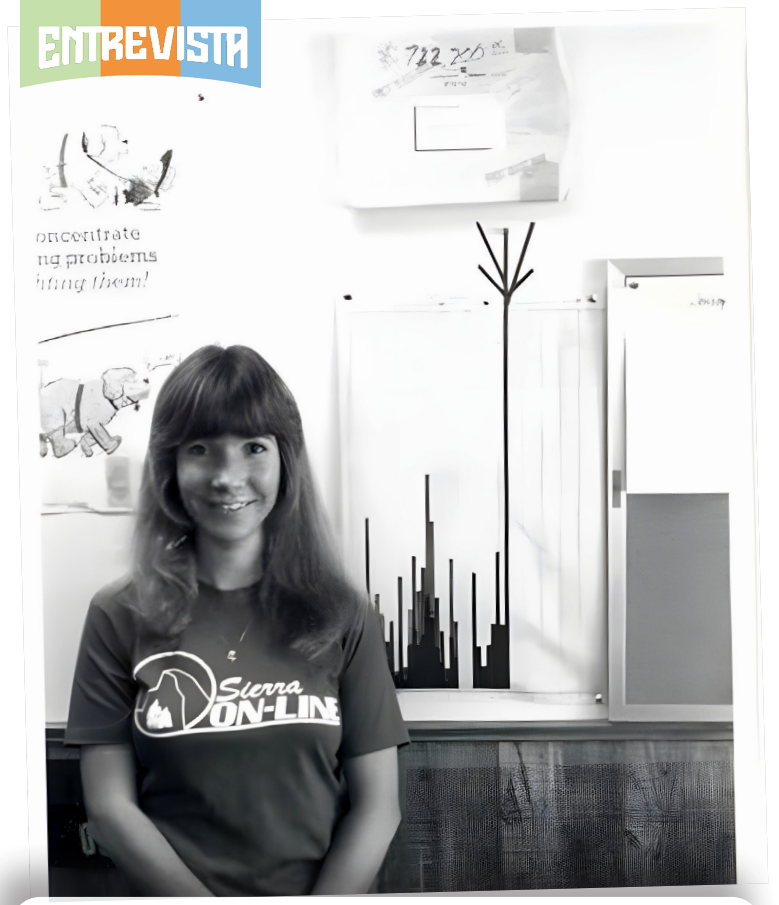
Empecemos por el principio. ¿Cuál era vuestra visión creativa al fundar **Sierra On-Line**? ¿Ya imaginabais ese tipo de experiencias narrativas y visualmente ricas que acabarían definiendo vuestro catálogo?

King Quest en formato cartucho... ¡para PCjr!

KEN | Roberta siempre ha sido la parte creativa de la familia. Cuando puse en marcha Sierra, mi foco estaba en el lado empresarial. Mi intención era desarrollar lenguajes de programación, como hacía Microsoft. Nunca he sido jugador y sigo sin serlo. Dicho esto, me encantaban nuestros simuladores de vuelo, como **Red Baron**, y los juegos más sencillos de **Dynamix**, como **Pinball** o **The Incredible Machine**. En cuanto a las aventuras gráficas, siempre me hizo gracia el humor de **Leisure Suit Larry** y **Space Quest**. Pero si tuviera que quedarme con uno, mi juego favorito de



Mystery House (1980) | Fue la primera gran aventura de **Sierra On-Line**, creada por Roberta y Ken Williams y es considerada como la primera aventura gráfica, ya que combina texto con ilustraciones en blanco y negro. Se inspiró en las novelas de Agatha Christie, y debíamos resolver varios asesinatos.



Roberta Williams, en una foto de los años 80 en pleno trabajo creativo con algunas de sus aventuras.

todos los que hicimos sería **Phantasmagoria**.

ROBERTA | Ken y yo tuvimos la enorme suerte de contar en aquel momento a nuestro lado con los talentos necesarios para crear una empresa de videojuegos. Él era un programador increíble, un genio de la tecnología. Yo, por mi parte, tenía la imaginación artística y creativa necesaria para diseñar juegos, sobre todo aventuras gráficas, o como me gusta llamarlas, "historias interactivas con puzles".

Así que ninguno de los dos puede atribuirse en solitario la visión detrás de **Sierra On-Line**. Éramos el equipo ideal para hacer algo así.

¿Cómo decidíais quién lideraba cada uno de los proyectos? ¿Cómo complementabais vuestros talentos durante el desarrollo?

KEN | Ambos conocíamos muy bien nuestras fortalezas y limitaciones. Roberta es la narradora por excelencia. Tiene una atención al detalle que yo no tengo, además de una paciencia inagotable. Y posee una capacidad mágica para ver el juego desde el punto de vista del jugador. Yo soy, en muchos sentidos, su opuesto. Me considero creativo, pero no en lo relativo a personajes o tramas. Lo mío es analizar la evolución tecnológica y prever hacia dónde va. Tengo una mentalidad muy analítica, me centro en el panorama general y no me pierdo en los detalles. En mi juventud vendí puerta a puerta, lo cual me sirvió mucho al desarrollar estrategias de ventas y marketing para Sierra. También soy autodidacta y muy técnico. A día de hoy sigo enganchado a YouTube, donde paso horas viendo tutoriales y cursos. Pero volviendo a tu pregunta: desde el principio resultó evidente cómo debíamos repartirnos el trabajo. Yo dirigía la empresa y definía la estrategia tecnológica, y Roberta se encargaba del diseño de los juegos, al tiempo que gestionaba con maestría nuestra bulliciosa vida familiar.

Roberta, tus primeros juegos como **Mystery House**, **The Wizard and the Princess** o **Time Zone** ayudaron a definir el género de la aventura gráfica. ¿Qué te llevó a contar historias a través de los videojuegos? ¿Cómo elegías los temas que querías explorar?

ROBERTA | Es difícil explicar cómo o cuándo sur-

Roberta y Ken Williams siempre mantuvieron el control sobre todo lo que lanzaba la compañía, aunque cada uno respetando sus roles dentro de la empresa.

ge la creatividad. A menudo he preguntado a otros creadores —escritores, artistas, músicos— cómo les vienen sus ideas, y la respuesta casi siempre es: "No lo sé, simplemente me sale de forma natural." Es decir, no les cuesta. En mi caso, desde niña me pasaba el día inventando historias para mi hermano, mis primos o mis amigos. Las ideas me venían solas, constantemente. Y sigo siendo una persona muy creativa y con una enorme curiosidad por muchas cosas. Lo difícil es decidir cuál de todas esas ideas seguir. Cuando me decanto por una historia para un juego, lo que hago es imaginarme a un "jugador ideal" —normalmente alguien que conozco muy bien— y desarrollo toda la narrativa y la jugabilidad en torno a esa persona. Ese método me ha funcionado siempre, porque me permite tomar decisiones muy concretas sobre cómo debe jugarse y disfrutarse la experiencia. Tener a ese jugador en mente también me ayuda a definir la interfaz, porque puede tratarse de un niño pequeño, un adolescente, una madre o un padre con poco tiempo, una persona mayor o incluso una familia al completo. Pensar en ellos me ayuda a enfocar el diseño con mucha más claridad y definir sus necesidades.

Sierra se convirtió en un imán para el talento creativo, con nombres como **Al Lowe**, **Jane Jensen**, **Jim Walls** o los creadores de **Space Quest**, **Mark Crowe** y **Scott Murphy**. ¿Cómo descubríais y reclutabais a estas mentes? ¿Qué buscabais a la hora de formar equipos y qué os hacía decir "sí" a un proyecto? Una vez alguien se unía a la compañía, ¿gozaba de libertad creativa total, o siempre había una supervisión por »

vuestra parte para orientar la visión final?

KEN | Mi idea era encontrar la fórmula para que personas creativas pudieran desarrollar productos incluso sin llegar a ser programadores. Buscaba gente apasionada por un tema concreto y luego les daba todos los recursos que necesitasen para crear un juego. Puede parecer evidente, pero un juego de póker debe diseñarlo alguien que viva y respire póker. **Jim Walls** era un policía retirado, y sabía perfectamente lo que se sentía al patrullar las calles. **Al Lowe** es un narrador nato, con un sentido del humor innato. Así que las bromas le salen de forma natural. **Jane Jensen** escribía novelas con un tono oscuro y místico muy particular. En cuanto a **Mark Crowe** y **Scott Murphy**, Mark era un artista increíblemente talentoso y Scott tenía un gran sentido del humor, muy sarcástico. Lo que diferenciaba a Sierra era que yo daba a los diseñadores la aprobación final de sus proyectos. Ellos eran los directores de sus juegos y tenían la última palabra en todo: el arte, la música, la trama, los personajes... absolutamente todo.

Publicar **Leisure Suit Larry** fue un movimiento atrevido. ¿En algún momento dudasteis sobre lanzar un título tan provocador y fuera de lo común? ¿Os preocupaba la reacción del público, o Sierra siempre estuvo dispuesta a asumir riesgos creativos?

KEN | En aquella época ni se me pasaba por la cabeza ser conservador o preocuparme por una posible mala prensa. Mi mantra era: “En el mundo del entretenimiento no existe la mala publicidad. La única publicidad mala es la que no existe.” La visibilidad gratuita tiene mucho valor. A día de hoy, cuando menciono Sierra, más gente recuerda **Leisure Suit Larry** que **King’s Quest**, aunque este último vendiera muchas más copias.

Leisure Suit Larry (1991)

¿Qué guiaba vuestras decisiones a la hora de elegir géneros o tonos? ¿Os dejabais llevar por las tendencias del mercado, vuestro instinto creativo o las pasiones de vuestros diseñadores? ¿Y cómo encajaban títulos con una fuerte identidad cómica, como **Space Quest** o **Larry**, dentro de la visión global de la empresa?

KEN | En aquellos años había una cadena de librerías llamada **Barnes & Noble**. Para mí, eran una especie de “estudio de mercado” en sí mismas. Entraba, miraba las etiquetas de las estanterías y eso me daba una idea clara de lo que el público quería. Siempre pensé que el ordenador era una convergencia entre libros, discos y películas. Observando qué se vendía en esos otros medios, podía prever por dónde iría el gasto del consumidor. Veía la industria como una serie de categorías de producto, igual que los estantes de una librería, y quería tener un juego para cada una. Podíamos aprovechar la misma tecnología en diferentes direcciones y llegar a distintos perfiles de comprador. El público de **Dr. Brain** y el de **Leisure Suit Larry** no tenían nada que ver, pero ambos juegos compartían la misma base tecnológica. Mi objetivo era cubrir todos los nichos con productos relevantes para cada tipo de jugador.

La tecnología evolucionó a gran velocidad a lo largo de las décadas de los 80 y 90. ¿Cómo lograsteis manteneros a la vanguardia, sobre todo en lo referente a gráficos, sonido e interfaces? ¿Hubo momentos en los que vuestra ambición iba por delante de lo que el propio hardware permitía?

KEN | Sierra dominaba en esa época. Tenía una frase que repetía mucho: “Los líderes lideran, los demás siguen.” No nos limitamos a predecir la dirección de »

Ken y Roberta Williams tuvieron el control de Sierra On-Line desde 1979 hasta 1998, cuando la vendieron a CUC International. Al final terminó en manos de Activision.

la tecnología, la impulsábamos. Era nuestro deber ser pioneros. No siempre acertábamos, pero jamás fuimos unos aburridos.

ROBERTA | Aunque yo participaba junto a Ken en las decisiones sobre los géneros y las ideas de los juegos, él era quien impulsaba la tecnología en Sierra. Era un genio en programación puntera. Aun así, yo también propuse muchas ideas para avanzar técnicamente en nuestros juegos, porque quería mejorar elementos como el color, la animación, el sonido, la memoria y la música. Pero esas mejoras no eran solo para mí, también beneficiaban al resto de diseñadores,

Ambos aparecéis en los créditos de muchos títulos de Sierra, pero también trabajasteis por separado en otros proyectos. ¿Podríais contarnos cuáles lideró cada uno de vosotros? Por ejemplo el gran **King's Quest**, **Phantasmagoria**, **The Colonel's Bequest** y **Mixed-Up Mother Goose** están claramente asociados a Roberta, mientras que Ken tuvo un papel clave en la programación y la infraestructura técnica. ¿Hay juegos con los que cada uno sienta una conexión especial?

KEN | Estuve implicado en todos los juegos que publicamos, pero en realidad no hay ninguno donde mi aportación haya sido especialmente determinante. Veía mi rol como una especie de fuente de inspiración, alguien que ayudaba al diseñador a ir más allá tecnológicamente o a superar bloqueos creativos. Dicho esto, siempre quise que mi huella en el producto final fuese mínima. Siempre defendí que un juego debía parecerse a un libro, en el que la experiencia es entre el autor y el lector. Pensaba que, si había más de una visión creativa implicada, el resultado se resentía.

ROBERTA | Los juegos que fueron "míos", en el sentido de que los lideré de principio a fin, incluyen los ocho **King's Quest**, el primer **Phantasmagoria**, **The Colonel's Bequest**, **Mixed-Up Mother Goose** y también las primeras aventuras que hicimos en Sierra: **Mystery House**, **The Wizard and the Princess**, **Mission: Asteroid**, **Time Zone**, »

Ken y Roberta Williams a bordo del barco con el que dieron la vuelta al mundo tras vender Sierra On-Line y decidieron retirarse. Aunque tras la pandemia, regresaron.

Mickey's Space Adventure, **The Dark Crystal** y **The Black Cauldron**. Aunque mi nombre aparece en otros títulos como **The Dagger of Amon Ra**, **Shivers** y algunos más, en esos casos trabajé junto a nuevos diseñadores de Sierra, generalmente como coautora y mentora, enseñándoles el "estilo Sierra" de diseño de aventuras. De todos los juegos en los que participé, el que más me divirtió y desafió fue **Phantasmagoria**, aunque también la saga **King's Quest** siempre tendrá un lugar especial en mi corazón.

La saga **King's Quest** se convirtió en una de las series de aventuras gráficas más icónicas de la historia. Cuando creaste el primer juego, ¿te imaginabas que llegaría a tener ocho entregas? Y mirando atrás, ¿tienes alguna favorita o una que haya sido especialmente significativa para ti?

ROBERTA | En absoluto imaginaba que el primer **King's Quest** se transformaría en una saga de ocho juegos, ni que alcanzaría ese estatus tan icónico. ¡Todavía me asombra! Si tengo que elegir uno, me quedo con **King's Quest IV: The Perils of Rosella**. Fue el primer juego (que yo sepa, aunque podría estar equivocada) en ofrecer una protagonista femenina, la princesa Rosella, hija del rey Graham de Daventry. Me sentí muy orgullosa de haber acercado por primera vez a muchas niñas y mujeres al mundo de las aventuras.

"Creíamos que un juego debía parecerse a un libro"

La adquisición de Dynamix por parte de Sierra trajo consigo nuevas voces creativas, como **Jeff Tunnell** y **Damon Slye**. ¿Cómo fue integrar un estudio con identidad propia, con éxitos como **The Incredible Machine** o **Red Baron**? ¿Esa colaboración empujó a Sierra hacia nuevas direcciones o fue un desafío?

KEN | Mi objetivo nunca fue integrar del todo las compañías que adquiríamos. Lo que buscaba era centralizar lo que yo consideraba "aspectos ajenos al desarrollo del juego", como el empaquetado, la documentación, las ventas o el marketing. Pero todo lo que tenía que ver con el contenido del juego debía permanecer en manos del estudio original. No quería interferir en los productos de **Dynamix**, sino simplemente apoyar lo que ya hacían bien. Me gustaba que las distintas divisiones estuvieran separadas físicamente (llegamos a tener unos 15 centros de desarrollo). Cada uno tenía su propia cultura y yo quería que la conservaran. Yo quería que Sierra siguiera siendo una colección de pequeños equipos de desarrollo que compartían solo lo necesario y que tenían visiones muy distintas.

El libro "No todos los cuentos de hadas tienen un final feliz", de Ken, fue publicado en España por Game Press. ¿Cómo fue para ti revivir tantos recuerdos y momentos clave al trabajar en ese proyecto?

KEN | Cuando se vendió Sierra, Roberta y yo firmamos una cláusula de no competencia. Durante cinco años no podíamos dedicarnos a la industria del videojuego. Aún éramos jóvenes y aprovechamos para recorrer el mundo en un pequeño barco. Durante más de 25 años apenas pensamos en juegos. El libro probablemente nunca se habría escrito si no hubiera sido por la pandemia. Pero cuando llegó el confinamiento, tuvimos que interrumpir nuestros viajes. Yo me aburría, y Roberta me dijo: "Escribe un libro." Y así nació ese relato sobre los orígenes y el trágico final de Sierra. Hacía décadas que no pensaba en nada de aquello, y muchos recuerdos estaban ya desvanecidos. Pero al escribir empezaron a volver. Algunos eran maravillosos, otros dolorosos. Hay muchas cosas que haría de otra manera, pero también otras que, incluso hoy, me siguen pareciendo admirables. Y para ser justo, aunque yo recibo mucho crédito por el éxito de Sierra, en realidad fue mérito de Roberta y del equipo. No solo los diseñadores, sino también los programadores, y hasta quienes empaquetaban los juegos. Sierra hacía cosas increíbles y dominaba el

A pesar de su retiro, Roberta Williams sigue probando las nuevas tecnologías y las oportunidades narrativas que ofrecen.

Roberta Williams, junto a leyendas de la historia de los videojuegos como Gabe Newell, Jordan Mechner, Tim Schaffer, Will Wright, Phil Spector y muchos otros más.

sector, así que los mejores talentos venían a nosotros. Nuestra mayor ventaja era que podíamos contratar a personas que otros no podían. Sierra era el lugar donde todo el mundo quería estar.

Tras muchos años alejados de la industria, regresasteis con **Colossal Cave 3D**. ¿Qué os inspiró a recuperar precisamente ese juego? ¿Cómo fue volver a desarrollar con las herramientas actuales?

KEN | Había olvidado lo divertido que es desarrollar software… pero también agotador. Roberta y yo dedicamos todas las horas del día, durante más de dos años. Fue un proceso de aprendizaje constante. Si hiciera otro juego ahora, todo iría más fluido, seguramente costaría menos y vendería mejor. Tuve que ponerme al día con la tecnología, la distribución, el marketing y los hábitos actuales del público. Es un mundo completamente diferente. Las herramientas de hoy son infinitamente mejores y la cantidad de contenido gratuito que se puede aprovechar marca una gran diferencia. Pero el mayor impacto fue ver cómo ha cambiado el público y lo que espera de un juego. Me encantaría hacer otro juego, pero… también quiero volver a mi vida de retiro, así que esa es la decisión que estoy valorando.

ROBERTA | Ken lo ha explicado muy bien. Volver a diseñar y publicar juegos tras 25 años fue toda una experiencia. **Colossal Cave** ocupó más de dos años de nuestras vidas… ¡los siete días de la semana! Pero para mí fue un proyecto personal, un homenaje. En nuestra mente, representaba el cierre del ciclo vital de Sierra. Porque sin aquel juego original de texto, **Colossal Cave**, creado por **Will Crowther** y **Don Woods**, Sierra nunca habría existido. No sé qué habría sido de nuestras vidas si yo no hubiera jugado aquel **Colossal Cave** en casa, poco después de nacer nuestro segundo hijo, aburrida como ama de casa, en nuestro flamante **Apple II**. Mientras Ken trabajaba como un joven programador estrella en una empresa puntera desarrollando lenguajes de programación y explorando conceptos de inteligencia artificial, con la ambición de competir con Microsoft. Pero yo me obsesioné con **Colossal Cave**, y quise diseñar mi propio juego. Lo hice. Y aquel pequeño **Mystery House** fue nuestro primer título. Vendió tan bien que decidimos crear una empresa de videojuegos. Me encantaría que el público de España lo probara. Está disponible en todas las plataformas.

King's Quest™
Opening doors to a new dimension.

King's Quest marks a milestone in text and graphic adventures.

". . . a breakthrough in graphics-oriented adventure games...offers the best quality graphics in an adventure thus far." —Compute!

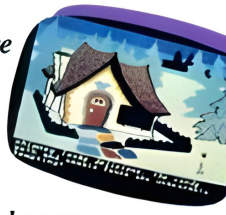
Packed full of high-resolution, 16-color graphics, it pushes even 128K Apple II's to their limit. Through a revolutionary simulation of three-dimensions, and astounding animation, storybook characters come alive.

". . . a significant advance. Rating: 10 (pure gold and about as good as a game could be)." —Electronic Hotline

By joystick or keyboard, guide Sir Graham on his quest for lost treasures. Make him walk, climb, duck, even swim. Through keyboard commands, using even whole sentences, explore the Kingdom of Daventry as you unravel its many mysteries. Unlike other adventures, you'll enjoy King's Quest over and over again.

Each time, uncover new twists, as well as more ingenious solutions to each challenge. If you do, you'll improve your score.

"A+. This revolutionary breakthrough should be at the top of your software shopping list...It's like playing an animated cartoon...



In fact, this game does more than just point the way for graphic adventures of the future-it opens up a whole new sub-genre." —Computer Games

Now available for IBM PC, Apple IIe, IIc.
Requires 128K.

SIERRA™

King's Quest

TM designates trademark of Sierra On-Line, Inc. © 1984 Sierra On-Line, Inc.

CIRCLE 188 ON READER SERVICE CARD

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Juan Carlos recuerda sus viejos tiempos cuando tenía un **Amiga 500** que le transportó a un mundo increíble por obra y gracia de **Psygnosis**. **Shadow of the Beast** le robó el corazón... aunque después llegó a **Microhobby**. Era 1990.

por **Juan C. García**

¡Qué locura!

SHADOW OF THE BEAST™

Seguramente hay pocos juegos que tengan una identidad sonora tan potente. Y seguramente ninguno de ellos tiene la fuerza de su carátula. Y desde luego solo uno luce el impresionante logo de **Psygnosis**, ese maravilloso búho firmado por **Roger Dean**.

La historia de Psygnosis no sería la misma sin **Shadow of the Beast**, como **Shadow of the Beast** no habría sido el mismo juego si lo hubiera desarrollado otra compañía. Los títulos de Psygnosis siempre eran distintos. Tenían esa comunión visual y sonora que los hacía inconfundibles, aunque resultaran tan dispares como **Lemmings** o **Destruction Derby**.

Que el logo de Psygnosis apareciera en la carátula era apostar sobre seguro. En este caso por un arcade de acción en el que todo es digno de recuerdo y nostalgia: su monstruoso protagonista, sus movimientos suaves y deliciosos, la magistral banda sonora, la estudiada ambientación, el espectáculo gráfico… y la dificultad. **Martin Edmonson** y **Paul Howarth**, de Reflections, parieron una criatura mítica. Un todopoderoso juego de culto. Hoy hablaríamos del efecto WOW. Me ha pasado con pocos más, **Super Mario 64** y **Ridge Racer**. Cuando cargaba el disco, te robaba el corazón.

AJUSTE DE CUENTAS

Una corrección que no le viene mal

El chip Super FX llegó a hacer magia con algunos juegos de Super Nintendo, ¿pero acaso fue eso lo que sucedió con Stunt Race FX?

por **Juan C. García**

SUPER NINTENDO

En octubre de 1994 y tras la exitosa experiencia de **Starwing** (después **Starfox**), Nintendo volvía a la carga con otra ración de chip Super FX con un título que logró tener su propia categoría de juego. ¿No lo creéis?

Stunt Race FX lucía un rendimiento técnico brutal. Lo alimentaba ese plus de potencia que iba dentro de cada cartucho de Super Nintendo, que entre otras cosas permitía duplicar la velocidad del juego combinando sprites 2D con gráficos poligonales perfectos. Pero lo mejor era cómo encajaba todo aquel despliegue técnico con un diseño tan peculiar de coches y una propuesta tan atrevida de arcade de carreras. La magia de **Stunt Race FX** no era solo la tecnología, eran además su desbordante personalidad y el descaro. Conducir coches con ojos resultaba hipnótico –¡antes de **Cars**!– porque su dinamismo era tan real que lo de menos terminaba siendo el aspecto: la propuesta era muy seria a pesar de las apariencias. No era **Virtua Racing**, pero tampoco **Mario Kart**. De hecho yo creo que es precisamente ahí donde peor ha notado el paso del tiempo.

Porque hoy sigue siendo difícil catalogar este juego, »

¿verdad? Un “combat racer” con vehículos de aspecto cute sería lo más aproximado. Además, este look tan distintivo no impide que hoy me tope con su manejo hipersensible, su elevada curva de aprendizaje y un pobre framerate que mermaba la sensación de velocidad. En muchos sentidos no terminaba de estar tan pulido como para ponerse a la altura de otros juegos de velocidad. Para eso podías irte a **Top Gear** o incluso a **F-Zero**.

Pero esto no le hace perder ni un ápice de su carácter icónico, de su importancia histórica, ni de impedirnos disfrutar de una experiencia igual de alocada que desafiante desde el primer minuto. Sí que me gustaría bajarle decibelios al ruido que produjo el análisis optimista de Nintendo Acción, porque en aquella época todo lo disruptivo se imbuía de inmediato de un halo de perfección (y admiración). Y a veces es cierto que este **Stunt Race FX** iba sobrepasado. P

Análisis original publicado en el número 23 de la revista Nintendo Acción (octubre de 1994).

Nostalgia en alta resolución

Las revisiones gráficas de Sierra

Hubo un tiempo en el que la tecnología corría a toda velocidad, lo que obligaba a algunos estudios a rehacer sus juegos para seguir el ritmo de aquella primera industria.

por **José Luis Sanz**

Eran unos tiempos locos en los que tenías un PC en casa y a los pocos minutos ya se había quedado obsoleto. Cuando conseguí mi primer ordenador, un **Amstrad PC1640**, me llevé a casa un aparato sin disco duro, como casi todos los de la época, doble disquetera de 5,25'' y un monitor monocromo Hércules (le pongo tilde porque si no me parece que queda mal).

Eso significaba que los gráficos que aparecían en pantalla lo hacían en base a dos tipos de píxeles: uno blanco y otro negro. Y si quería reproducir un juego CGA, los tonos se mostraban a base de tramas. Fue así como jugué los primeros años con las aventuras de Sierra On-Line, sobre todo con **Police Quest** y **Leisure Suit Larry**. El primero, una maravilla que nos llevaba a las duras calles de una ciudad de EE.UU. desempeñando el papel de un poli bueno; y el otro, pues qué queréis que os cuente si apenas tenía 19 años recién cumplidos.

Así que crecí, como la mayoría de vosotros, con aquellas aventuras, mucho antes incluso de haberme dado de bruces con **Monkey Island**. Si os soy sincero, no eché de menos mejores gráficos, infinidad de colores ni nada parecido. Eran perfectos.

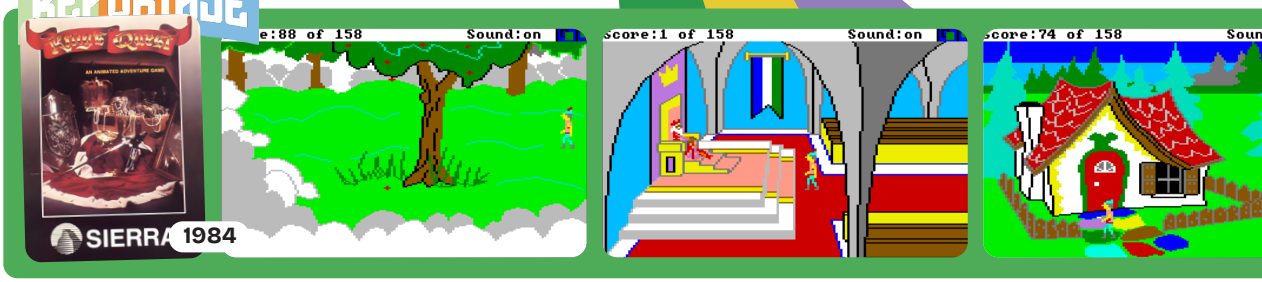
Cambian los tiempos, cambian los gráficos

Pero cuando yo tenía Hércules en el PC ya existía CGA (4 colores a 300x200 píxeles), pero también Tandy (16 colores a 320x200), EGA (64 a 640x350), VGA (256 colores a 320x200) y, sobre todo, SVGA, que ya contaba con una paleta de 16,7 millones de colores y alcanzaba resoluciones de 800x600 y, más tarde, incluso de 1.024x768.

Así que **Sierra On-Line**, de la noche a la mañana, vio cómo sus aventuras quedaban colgadas de la brocha: habían sido diseñadas para ordenadores con pocos colores y muy bajas resoluciones que, además, no tenían potencia ni capacidad para reproducir sonidos de calidad. ¿Qué hacer en ese momento cuando aparece una competencia que lo estaba petando con sus propuestas desde finales de los 80? ¿Te quedas como estás o reaccionas remasterizando esos éxitos que tantas alegrías te habían dado?

Leisure Suit Larry (1987)

Obviamente –porque si no, no estaría escribiendo este artículo– tanto **Ken** como **Roberta Williams** pensaron que debían coger sus **King's Quest**, **Space Quest**, **Police Quest** o **Leisure Suit Larry** e inyectarles gráficos vitaminados, incluso un nuevo párser, para tener alguna oportuni-



dad de mantenerse vivos en las tiendas.

El origen de una tendencia muy actual

Nadie a principios de los 90 podría pensar que lo que hizo Sierra On-Line con sus míticas aventuras gráficas podíamos llamarlo remasterización o remake. En aquellos instantes la percepción general no fue negativa, nadie pensó que se estaban aprovechando y cogiendo algo ya diseñado para darle un par de vueltas y devolverlo a un precio abusivo. Al menos yo lo percibí como un upgrade, una adaptación técnica que, curiosamente, ha pasado a la historia como el germen de una tendencia muy actual.

En otras palabras, **Sierra** inventó, sin proponérselo, el concepto de remasterización mucho antes de que la industria del videojuego lo convirtiera en una estrategia comercial recurrente y, muchas veces, injustificada y abusiva.

El origen: AGI a SCI

De todas formas, para entender por qué Sierra decidió apostar por estas revisiones, hay que hablar de motores gráficos. Que los había y muchos en aquellos tiempos. Durante buena parte de los años ochenta, la compañía utilizó el sistema llamado **AGI** (Adventure Game Interpreter), que permitía desarrollar aventuras relativamente complejas, con escenarios dibujados a mano y personajes que se movían por ellos de una manera sencilla y rápida. De esa época son, precisamente, la hornada de mediados de los 80. Títulos como **King's Quest** (1984), **Space Quest** (1986), **Police Quest** (1987) o el primer **Leisure Suit Larry** (1987) nacieron bajo este motor.

Police Quest (1987)

Pero claro, AGI tenía un problema: estaba limitado y solo era posible desarrollar para ordenadores con gráficos CGA o EGA (recordemos que Hércules permitía jugar gracias a un "emulador" CGA). Así que los escenarios debían ser extremadamente sencillos y esquemáticos, con un número reducido de colores y unos personajes que apenas expresaban matices gráficos o dramáticos.

A finales de los ochenta, Sierra estaba preparada para dar un salto importante, al conseguir desarrollar otro motor, el llamado SCI (Sierra's Creative Interpreter), que supuso un gran »

avance: gráficos con mayor resolución, fondos más detallados y, sobre todo, soporte para las nuevas tarjetas de sonido que iban llegando al mercado y que dejaban atrás el "beeper" molesto de los viejos PC.

Claro, cuando buena parte de tu catálogo más importante lo tienes diseñado para hardware que está muriendo y llegan nuevas hornadas de ordenadores compatibles con mejor equipamiento, ¿qué haces? Pues tanto **Ken** como **Roberta Williams** lo vieron claro: tomar la decisión estratégica de, en lugar de dejar atrás sus éxitos, volver a lanzarlos para aprovechar las nuevas posibilidades de SCI. Así, juegos que ya eran clásicos recibieron versiones con gráficos redibujados y, en algunos casos, mejoras también en la interfaz que modernizaban la experiencia y la llevaban a una nueva dimensión.

Además, muchos de sus futuros clientes llegados en los 90, lo mismo ni conocían la existencia de aquellas primeras versiones originales.

King's Quest: el rey de Sierra

Seguramente el caso más paradigmático de todos fue

Police Quest (1992)

King's Quest. La primera entrega se lanzó en el año 1984 para PCjr y otros ordenadores, y había sido un éxito rotundo gracias a su propuesta de aventura gráfica con escenarios "pseudo-3D" (así lo vendían) y la figura del rey Graham. Sin embargo, sus gráficos originales estaban muy lejos de lo que un PC con EGA podía mostrar ya a finales de la década de los ochenta.

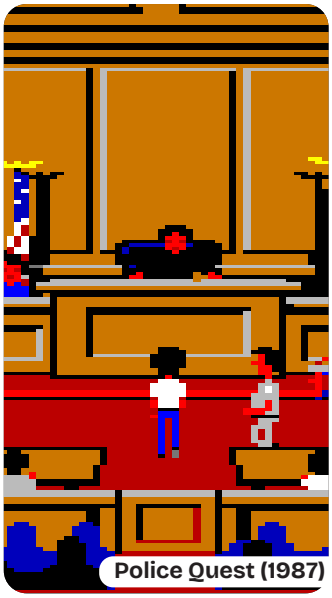
Por eso, en 1990 Sierra lanzó **King's Quest I: Quest for the Crown** en una versión que podemos considerar como un remake con motor SCI. La diferencia era abismal: los fondos habían sido completamente redibujados, los personajes contaban con más detalle, animaciones más trabajadas y realistas y la interfaz se había adaptado a un sistema de menús y ratón, mucho más intuitivo que el antiguo control exclusivamente con teclado y comandos de texto. La jugabilidad en cuanto a pasajes e historia se mantenía, por lo que si no jugaste al original se trataba de una experiencia completamente nueva.

A diferencia de la opinión que tenemos hoy sobre las remasterizaciones, la acogida fue muy positiva

aunque ya en aquellos tiempos hubo voces discordantes en la prensa. Para algunos, el encanto del **King's Quest** original residía precisamente en la simpleza y en la imaginación que obligaba a desplegar ante gráficos tan limitados. Para otros, en cambio, la revisión demostraba que Sierra estaba comprometida con mantener vivos sus clásicos y adaptarlos al gusto de nuevas generaciones. Como veis, pocas cosas han cambiado en lo que a debates se refiere.

Larry: del píxel burdo al carisma definido

Otro ejemplo relevante fue **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**. Lanzado originalmente en 1987 y con el motor AGI, el juego erótico-cutre de **Al Lowe** había conseguido llegar al mercado sin levantar demasiadas ampollas a pesar de su atrevimiento por la temática y las situaciones que tocaba. Pero claro, aunque la versión AGI fuera la primera que jugamos en su momento, cuando vimos aquellos gráficos VGA rápidamente se nos iluminó la cara de alegría solo de pensar en todo lo que habrían mejorado otros aspectos que nos dispusimos a buscar.


Police Quest (1987)

Y es que si en la versión CGA que jugué aquellas señoras ligeras de ropa y las situaciones picantes ya apuntaban maneras a pesar de sus "pixelacos", pensad cómo quedarían a "toda resolución" y cientos de colores en pantalla. Os puede parecer un planteamiento simple, burdo, pero con 18 años no se podía esperar más.

Tras el éxito de la primera remasterización de **King's Quest**, en 1991 llegó a las tiendas la versión SCI. Ahora **Larry** era calvo, bajito y daba mucha grima, a diferencia del sprite original, que podía ser cualquier cosa. Fue precisamente con esa versión VGA cuando el personaje adopta su verdadero aspecto final y trasciende más allá de los videojuegos.

La jugada tuvo tanto éxito que la mayoría de jugadores recuerdan más esta versión remasterizada que la original AGI. De hecho, para muchos, el verdadero nacimiento de Larry Laffer llega con el remake de 1991, no con la edición de 1987.

Las dos últimas remasterizaciones

Era evidente que los éxitos de **King's Quest** y **Larry** »

no se iban a quedar ahí. En Sierra vieron claro que podían seguir exprimiendo un poco más y terminar el trabajo de restauración con las otras dos aventuras que los catapultaron a la fama.

De esta manera, el primer **Space Quest** recibió también un remake en 1991, con fondos VGA y un rediseño que reforzaba el tono paródico de ciencia ficción que le inyectaron originalmente **Scott Murphy** y **Mark Crowe** en 1986. La nueva versión permitía ir mucho más allá, hacer volar todavía más la imaginación de los jugadores con increíbles escenarios espaciales, naves y unos alienígenas que ya dieran miedo de verdad. La sensación de epopeya galáctica, con sus bromas, fue inmensamente mayor que en la versión AGI.

Es más, en esa conjugación de materiales viejos y nuevos con los que Sierra siempre jugaba, tuvimos un más que recordado "crossover" en **Space Quest IV Roger Wilco and the Time Rippers**, cuando el protagonista llega al exterior del bar de **Space Quest I** y los gráficos se mezclan: los fondos son los de la versión AGI de 1986 (con algún que otro color más, pero en esencia son los mismos) y el personaje está claramente en VGA, con la máxima resolución y detalle del aspecto del motor SCI.

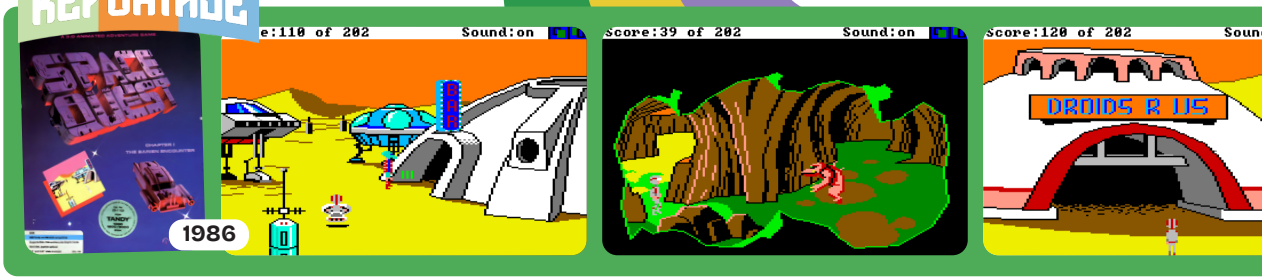
Police Quest (1992)

Y claro, Sierra no iba a quedarse sin hacer lo mismo con **Police Quest**, al que también pasó por una máquina de lifting para mostrarlo más bonito. Aunque hay que decir que aquí **Sierra** se la jugó bastante y quiso ir un paso más allá.

Polis remasterizados, pero con más cosas

Police Quest I In Pursuit of the Death Angel se lanzó con motor SCI en 1992. El mismo creador, **Jim Walls**, exoficial de policía, había concebido el juego como una especie de simulación casi didáctica del trabajo policial, pero era obvio que el aspecto visual del viejo motor AGI limitaba su impacto. La versión SCI era más completa, más bonita, más realista y los entornos urbanos ofrecían un mayor detalle para sentir la historia.

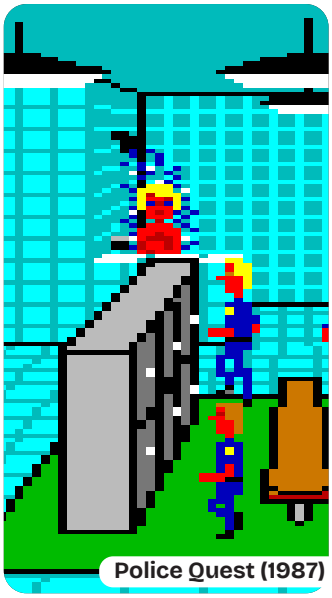
Todo pintaba mejor, pero por el camino se tomaron ciertas decisiones que, con el paso de los años, han quedado tan mal que a muchos nos sigue gustando más el juego original de 1987. A pesar de todas



sus carencias gráficas o de sonido (que también debemos recordar por las limitaciones del "beeper").

En mi humilde opinión, aquel remake del primer **Police Quest** es peor que los de **King's Quest**, **Larry** o **Space Quest** porque se enreda con el interfaz. Seguramente intentaron avanzar, dar un paso más y crear las bases de lo que ellos creían que sería el futuro de las aventuras gráficas, pero es evidente que fracasaron estrepitosamente. Y todo, por culpa de un sistema de ventanas emergentes que se abrían sobre los escenarios. En vez de generar fondos a pantalla completa e insertar en ellos la acción (como en sus otras aventuras), dejaban de fondo el plano general de la comisaría, por ejemplo, y luego veíamos encima una ventana con ubicaciones como la entrada con el registro de acceso, los calabozos, los despachos, algunos pasillos, la sala de reuniones o las míticas duchas.

El resultado fue un juego artrítico que va a tirones, que no sumerge en la historia como el primero y que es un rosario de elementos que perturban la tranquilidad del jugador, con personajes que


Police Quest (1987)

aparecen en pantalla (primeros planos absurdamente grandes) hablando con bocadillos gigantes y una pérdida total del espíritu del clásico de 1987. Y ahí se terminaron las remasterizaciones de **Sierra**.

Como diría Mourinho, ¿por qué?

A pesar de las razones técnicas que a todos nos queda claro que tuvieron su peso en estas remasterizaciones, ¿por qué **Sierra** invirtió tiempo y recursos de una forma tan arriesgada?

En primer lugar parece claro que rehacer un juego era más barato que crearlo desde cero: la historia, los puzles y gran parte del diseño ya estaban ahí, así que se trataba "solo" de adaptarlo a los nuevos gráficos y, por supuesto, concebir un universo auditivo renovado, con efectos y músicas. Eso es trabajo, pero no tanto como para no aventurarse a probar suerte.

En segundo lugar es evidente que está la pata tecnológica, de la que ya os hemos hablado: la revolución gráfica que se produjo en esos años fue determinante, pero no menos influyente fue el aterrizaje de tarjetas de sonido que le daban una nueva dimensión a

los videojuegos. No es lo mismo jugar con el primer **Larry** y sus atávicos bips que hacerlo con una AdLib o una Roland MT-32 instalada en el ordenador.

En tercer lugar, y aunque lleguemos a pensar que se trata de un fenómeno moderno, había en el ambiente una sensación de preservación de cada una de las marcas, de darles un punto de partida igual y al mismo nivel que las siguientes entregas que fueron llegando y que, imaginamos, ya tendrían en preparación, lo que les daba un aspecto homogéneo sin altibajos. **Graham**, **Larry** o **Roger Wilco** eran símbolos de la compañía, y mantenerlos vivos con revisiones modernas de sus primeras aventuras contribuía a reforzar su estatus de iconos.

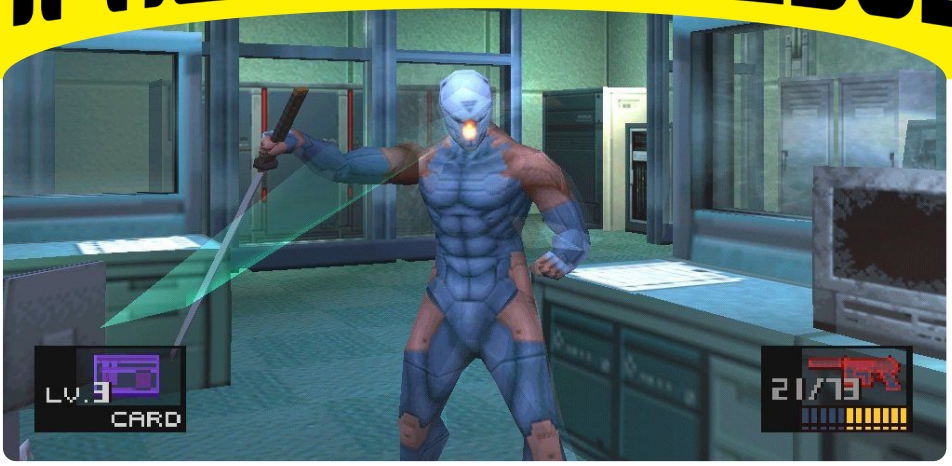
El impacto dentro de la industria

Aunque a principios de los años 90 nadie hablaba de remakes o de remasterizaciones, lo que **Sierra** estaba haciendo sentó un precedente claro. La idea de que un juego podía volver a lanzarse, revisado, para lucir mejor en nuevas tecnologías y expandir la experiencia un poco más allá fue revolucionaria, porque se convirtió en sistemática, e incluso aceptada sin más. Esta práctica fue adoptada posteriormente por otras muchas compañías. **LucasArts**, su principal adversario, no rehízo de primeras sus aventuras en los noventa, como mucho una versión VGA muy mejorada del primer **Monkey Island** que tenía prácticamente el mismo diseño de los gráficos en CGA y EGA. El ejemplo más claro de que LucasArts no lo veía de la misma forma que Sierra fue que su sensacional **Indiana Jones and the Last Crusade** nunca tuvo una remasterización, y la dejaron tal cual salió en 1989.

Police Quest (1992)

Esta estrategia de mercado de Sierra nunca se tomó como algo malo, una forma de ganar dinero fácil a partir de remozar un trabajo ya hecho. Tal vez porque fue algo puntual, de dos años, y no se sostuvo en el tiempo. Lo que no imaginábamos muchos es que ahora, en 2025, acabaría por convertirse en el eje estratégico de muchas compañías que, cuando no saben qué hacer, recurren a su fondo de armario para vendernos productos que no están a la altura. Pero **Sierra**, cuando lo hizo, nos supo a gloria.

APRENDED ABUELOS



“Una leyenda que te atrapa ¿por la historia?”

Dicen algunos que este uno de los mejores juegos de la historia. ¿Creéis que un joven de 22 años sería capaz de conectar con él?

por **Junior**

Metal Gear Solid ha sido una de esas sagas de videojuegos que, si bien siempre he sabido de su existencia, nunca había sentido ninguna urgencia por adentrarme en su mundo. Así que cuando el tirano que dirige esta revista me dijo que para este número tendría que probar el primero de **PlayStation**, no estaba demasiado emocionado. Sin embargo, para mi sorpresa, he comprendido tras catarlo que lo mismo en el periodo jurásico también hubo grandes juegos.

Lo primero que me ha sorprendido es lo cinematográfico que se siente todo lo que sucede en la historia. Este título me ha transmitido el mismo sentimiento que algunos de los juegos que más me han gustado en años recientes, lo cual tiene mucho mérito si tenemos en cuenta que los limitados gráficos de **Metal Gear Solid** hacen que, en ocasiones, no distingas a **Snake** de uno de los cientos de enemigos que te cargas a lo largo de la aventura.

Otro punto muy positivo que me ha llamado especialmente la atención, sobre todo por ser un lanzamiento del ya lejano año 1999, es el doblaje. En un tiempo en el que estos no estaban mal, pero tampoco eran nada »

del otro mundo, el reparto de voces no tiene nada que envidiar a cualquier superproducción de las que llegan hoy a los cines.

Sin embargo, no todo es bueno ya que, como dije anteriormente, el apartado gráfico ha envejecido considerablemente mal, pero eso es algo que tarde o temprano les ocurre a todos los videojuegos, incluso a las obras maestras que se hacen en la actualidad.

Por último, el aspecto que menos me ha gustado son las molestas, a la par que

icónicas, "kojimadas", esas cinemáticas (el editor borrará esta palabra casi seguro) interminables en las que te cuentan la historia hasta dormirte. Y es que cuando dije que me gustaba lo cinematográfico que era el juego, no me refería a que quisiese que fuera una película de seis horas con alguna que otra sección jugable. Varias se las podría haber ahorrado Kojima.

En fin, pese a tener sus más de 25 años **Metal Gear Solid** es un juegazo como una catedral que, a nivel jugable, sigue siendo una delicia. No es de extrañar que a partir de este primer éxito saliese una de las franquicias más influyentes de la historia de los videojuegos. Papá, ¿me compras el **MGS Delta** de PS5?

El uso de la espalda sobre pared fría es uno de los deportes más divertidos que practicaremos en Metal Gear Solid. Esa cámara me dicen que es un clásico.

Los famosos Metal Gear que dan nombre a la saga hacen acto de presencia en esta película con partes de videojuego. ¡Ups!, ¿he dicho eso en voz alta?

ME ROBÓ EL CORAZÓN

SEGA acabó el siglo XX y comenzó el XXI muy arriba, aunque el éxito comercial no le acompañara. Y **Dreamcast** fue la protagonista de unos tiempos en los que logró crear algunas sagas que todavía hoy recordamos. O eso dice JL...

por **José Luis Sanz**

Agente motero

HEADHUNTER

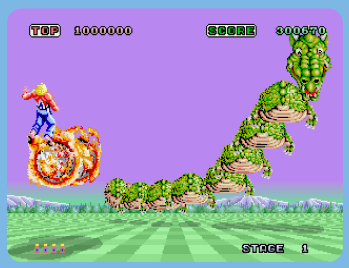
Muchos pensaréis que un juego de 2001 no le puede robar a uno el corazón. Pero tengo que decir que **Headhunter** lo hizo, y bastante sobrado, sobre todo en su estreno en España para **Dreamcast**. Y es que como todo en aquella época de los primeros 2000, lo probamos en versión beta, antes de salir, y fue un flechazo directo desde el primer minuto.

Tampoco se puede negar que vivíamos un poco influenciados por la fiebre **Metal Gear Solid**, nacida apenas dos años antes, pero aquí todo iba mucho más deprisa. Me alucinó esa especie de mundo abierto, lo de coger la moto e ir de un punto a otro del mapa y, sobre todo, luego al llegar, acceder al interior de un montón de edificios.

Todo parecía fluido, como si formara parte de un universo vivo por el que podíamos empezar una misión infiltrándonos en unas oficinas para salir corriendo a perseguir a un maleante. Todo funcionaba. Todo encajaba. Y hasta su personaje, **Jack Wade**, parecía emanar ese “flow” que diferencia a las leyendas de los personajes olvidables.

Por desgracia **Headhunter** dio para poco más, sobre todo en **Dreamcast**, y aquella magia no se vio reforzada en los años siguientes. Pero lo bien que lo pasé con él, el vicio que me pillé y lo mucho que recuerdo sus niveles, sirven para tenerlo todavía hoy entre los elegidos que me llegaron a robar el corazón.

Volando es más fácil



Genial en consolas SEGA | El éxito de **Karateka** permitió a **Jordan Mechner**, y a **Broderbund**, llevarlo a infinidad de ordenadores de la época. Como ZX Spectrum (arriba a la izquierda), Amstrad CPC (debajo) y Commodore 64 (en grande). En todos guardaba esa esencial del original.

por **José Luis Sanz**

A mediados de los 80 las recreativas de SEGA eran prácticamente las mejores, las más avanzadas, las que más triunfaban y las que siempre ibas a mirar en los billares.

Space Harrier es, junto a **OutRun** y a **After Burner**, las tres recreativas que más me quitaron el sueño en aquella mitad de la década de los 80. En 1985, **SEGA** era el paraíso en la tierra de los hitos gráficos y, gracias a su prodigiosa tecnología de escalado por hardware, obró verdaderos milagros.

Poder coger un sprite y hacerlo más grande o pequeño con aquella suavidad de las moles de roca que flanqueaban la calzada en **OutRun** permitía dar un paso enorme hacia conceptos casi 3D. En realidad no lo eran porque todos los elementos gráficos que se pintaban eran en un perfecto 2D, pero poniendo un fondo aquí, una roca allá y un enemigo acullá podíamos echar a volar nuestra imaginación. Y mientras, Namco, Taito o Atari miraban agazapados cuál sería el siguiente hito de la compañía.

Space Harrier formó parte de esa quinta de recreativas que aprovecharon el "scaling" para simular que nos movíamos por un mundo 3D, vivo y esta vez aéreo. Un tipo, sin aparentemente nada acoplado a su espalda, podía volar armado con »

La leyenda de Yu Suzuki | Fue uno de los grandes genios de SEGA, creó **Space Harrier** en 1985 dentro de **AM2**, su legendario equipo de desarrollo. Su mayor aportación de este juego al catálogo de la compañía en esos años fue el uso del innovador motor "Super Scaler", que permitía crear entornos con apariencia 3D a base de sprites 2D que se movían y escalaban su tamaño a mucha velocidad.

un enorme blaster y abrirse paso a lo largo de 17 fases que terminaban en un "tour de force" hasta completar la última, **Absymbel**. Allí, uno detrás de otro, iban llegando todos los enemigos que ya habíamos derrotado (los **Godarny**, **Barbarian**, **Squilla**, **Ida**, **Salpedon**, **Syura** o **Valda**) hasta que, al final, un ¿dragón? que parecía salido de **La historia interminable** (película que, por cierto, Yu Suzuki reconoció que le sirvió de inspiración para el juego), **Uriah**, nos montaba a lomos y nos llevaba hacia el profundo horizonte mientras se dibujaba un mágico **The End**. Además, el protagonista, al principio, iba a llevar un jetpack pero luego desestimaron la idea en favor de un arma llamativa, que le diera "más potencia" al personaje.

Magia voladora SEGA

Tras el enorme impacto de **Hang-On**, Yu Suzuki y su equipo en AM2 decidieron experimentar con una puesta en escena totalmente distinta: un shooter sobre raíles, en tercera persona, que atravesaba toda una serie de escenarios (vamos a decir) surrealistas. Dragones mecánicos, naves espaciales, cabezas gigantes escupebalas y criaturas imposibles.

Es más, de primeras, en **SEGA** barajaron la idea de comercializar la coin-op con un sistema de gafas 3D, pero el enorme coste que suponía y las limitaciones técnicas de la época hicieron el resto por descartar algo así. De todos modos, la intención creativa era clara: combinar un concepto de juego de velocidad pero añadiendo un punto extra de espectáculo en un mundo imaginario al que nadie pudiera ponerle nombre... o tal vez sí.

El caso es que la tecnología detrás del milagro fue desarrollada sobre una placa de SEGA que sirvió tanto para **Space Harrier** como para **After Burner**, y permitía un uso muy innovador de los sprites y su efecto de scaling. Tanto los enemigos como los elementos de pantalla crecían o disminuían a mucha velocidad, dando una sensación nunca vista en 1985 de profundidad, de estar ante un mundo tridimensional.

Aunque hoy pueda parecer primitivo, en 1985 aquello era toda una revolución porque en los arcades anteriores (de SEGA y de todos) rara vez daban esa sensación de "meternos en la pantalla". **Space Harrier** lo conseguía con un despliegue de color, diseño artístico, formas creativas y un ritmo tan trepidante que lo llegaron a convertir en una de las experiencias más memorables de la década.

El equipazo de AM2, a los mandos

Ya lo sabéis, pero el genio detrás de **Space Harrier** fue Yu Suzuki, que había debutado tiempo antes con **Champion Boxing** y se había ganado el respeto de la compañía con **Hang-On**. Con **Space Harrier** consolidó la idea de que los arcades no debían ser solo videojuegos, sino espectáculos integrales. Y prueba de que su enfoque no andaba muy errado es que luego vendrían joyas del nivel de **OutRun**, **After Burner**, **Virtua Racing**, **Virtua Fighter** y, por supuesto, **Shenmue** (en el que **Space Harrier** tenía su hueco)

El nivel 14 de Space Harrier superó todas las barreras de lo psicodélico y extraño. Pero molaba mucho.

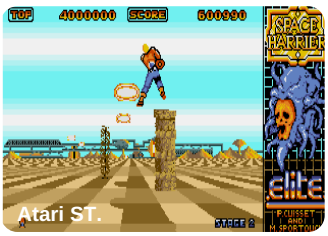
La música la compuso **Hiroshi Kawaguchi** (Hiro), y su tema principal se convirtió de inmediato en un clásico. Luego firmó las partituras de **Alex Kidd: The Lost Stars** (1986), **Ghost House** (1986), **OutRun** (1986), **Enduro Racer** (1986), **Fantasy Zone** (1986), **After Burner** (1987), **After Burner II** (1987) o el gran **Power Drift** (1988).

Cuando apareció en los salones recreativos en octubre de 1985, **Space Harrier** fue un éxito inmediato. Los jugadores hacían cola para probarlo, sobre todo en su versión deluxe, gigantesca, donde el asiento se movía siguiendo la acción en pantalla.

Y para un servidor fue un verdadero flechazo. Nunca antes se había visto algo así, por lo que entró a formar parte de mi santísima trinidad "seguera" en aquella década prodigiosa.

Versionado en infinidad de sistemas

Space Harrier fue de esos juegos que desde los primeros minutos de su llegada a las máquinas recreativas contó con un montón de conversiones. No solo consolas de la propia SEGA, sino también Sharp X68000 amén de Atari ST, Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, PC-88, MS-DOS y hasta NES y Turbografx. En tiempos recientes le hemos visto llegar con versiones 3D a Nintendo 3DS, e incluso a **Nintendo Switch**. Así que si no has jugado nunca con él es porque, básicamente, no has querido, porque oportunidades has tenido muchas.



ME ROBÓ EL CORAZÓN

El autoproclamado "**inventor del retro**" ha decidido en este número recordarnos un clásico de 1985 con el que prácticamente todos hemos jugado alguna vez. ¿Pero por qué narices era tan difícil colar los periódicos en las casas?

por **Juan C. Sanz**

Ese genial bug de...

PAPERBOY

Este arcade de Atari siempre fue uno de mis preferidos, no sé si por su original desarrollo, por sus gráficos o porque me encantaba que la recreativa se manejase con un manillar. Recuerdo que, de camino a casa de una de mis tías –adonde mis padres me enviaban de vez en cuando como recadero– había un bar en el que la tenían. Y claro, no podía evitar hacer una paradita allí de vez en cuando y ver cómo jugaban.

¿Pero sabéis qué es lo que de verdad me enamoró de ese juego? Un bug. Recuerdo el primer día que lo vi: se me cayó la mandíbula al suelo como a Jim Carrey en **La Máscara**. Este consistía en desplazar a **Paperboy** en un ángulo concreto hacia la derecha, cuando llegaba al final del circuito de obstáculos, ese que terminaba en una grada con gente y un **FINISH** pintado en el suelo. Si se hacía bien, el scroll no se detenía y a los pocos segundos se ponía de nuevo en marcha la fase. La partida entonces continuaba en un circuito lleno de bugs gráficos, aunque seguía siendo jugable.

Ni qué decir tiene que traté de reproducir ese mismo bug en la apañada versión para **ZX Spectrum**. Lógicamente no lo conseguí y esa decepción me acompaña hasta hoy. Aunque ya me había robado el corazón.

El día que colamos ocho Champions en una revista

Tras pasar por muchas revistas y editoriales siempre hemos tenido claro que hay límites que no deben sobrepasarse. Aunque en aquel año 2000 lo hicimos dentro de Juegos & Cía.

por **José Luis Sanz**

Hacer revistas sobre videojuegos siempre ha sido algo serio para mí. No penséis que es una cosa entre colegas, con contenidos paridos a lo loco y en un par de tardes tomando algo en el bar de al lado de la redacción. Para nada. Desde que puse pie en **Hobby Press**, los mayores nos ayudaron a diferenciar lo que podía ser de lo que no, y así me mantuve hasta 2009, momento en el que se cerró mi recordada **Computer Hoy Juegos**.

Y dentro de los diez mandamientos podríamos poner uno que fuera el que dijera que "en una revista de videojuegos solo se habla de videojuegos". Punto.

De París directas a la redacción

El caso es que **Juegos & Cía.** era una revista especialmente gamberra. Podríamos decir que humor, las bromas, y hasta los exabruptos estaban a la orden del día y formaban parte del espíritu de su línea editorial. Así que servidor tuvo la oportunidad de ir a París a ver la **final de la Champions** entre el Real Madrid y el Valencia C.F. y aquello desembocó en »

un acto de vandalismo del que, por fortuna, pocos se dieron cuenta. Aquel partido se celebró un 24 de mayo de 2000 y con la alegría del triunfo, de tener ocho "orejonas", hice una petición que no era habitual. En condiciones normales nadie en su sano juicio hubiera ideado y, mucho menos, aceptado.

Todo será secreto y no se notará

En la redacción de **Juegos & Cía.** éramos cuatro redactores, dos maquetadores y un editor que venía un par de semanas al mes. De todos nosotros, salvo a uno al que el fútbol le daba igual, todos éramos "merengues" así que no hubo mucho trabajo en convencerlos. Otra cosa era ir a **Cristina Fernández**, la directora, a explicárselo.

Cristina empezó a trabajar en **Hobby Press** en 1986 y lo hizo en los especiales de Micromanía. Hasta su cierre en 2012 dentro de Axel, formó parte de cada uno de sus números, amén de haber

Desde el sumario dejamos claro que íbamos a celebrar "la Octava" del Real Madrid. Justo debajo de un joven JL.

sido responsable de infinidad de cabeceras que seguro recordáis, como **PC Manía**. Era periodista de carrera, había pasado por la facultad y teníamos claro que no iba a dejarnos hacer algo así. ¿Meter ocho Champions en la revista? ¡Imposible!

Pero tengo que decir que me esmeré especialmente, que le dije que el tono de la revista permitía algo así y que seguramente los que se encontraran con estos "easter egg" se divertirían (sobre todo si eran del Real Madrid).

La negociación nunca se estancó, pero llegamos a un acuerdo: no debíamos decírselo a nadie fuera de la revista, que no llegara a oídos de otras redacciones y mucho menos a los jefes; y la integración de las ocho **Champions** debían ser lo más invisible posible. Es decir, no tenía que parecer una pegatina mal puesta, sino que los lectores, al mirar las páginas, no fueran capaces de verlas si no se esmeraban a fondo.

Esos Pac-Man no eran conscientes de que a sus espaldas, tras el macetero, había una Champions escondida.

Cristina da el OK, ¡a meter Champions!

Cristina dio su brazo a torcer (todavía alucino con que lo hiciera porque es algo que iba contra cualquier libro de estilo) y nos pusimos a buscar dónde meter las ocho Champions como celebración de esa "Octava" conseguida en París. Además, el número elegido iba a tener guasa porque ese verano

se disputaba la Eurocopa de Inglaterra y metimos en portada a **Raúl**, **Guardiola** y **Mendieta**. Miel sobre hojuelas, porque el conjunto iba a quedar bien futbolero, como el espíritu que nos llevaba a todos por ese camino de perdición creativa. ¿Se marcharían muchos lectores culés al descubrir este homenaje? ¿Se enfadarían los aficionados "Che" por celebrar especialmente el triunfo de un equipo español sobre otro, sin tener siquiera el tacto de no regodearnos?

Esto de meter las Champions nunca fue un "a jorobarse", sino más bien una demostración de alegría. Una gamberrada más de las que logramos cometer en **Juegos & Cía**. El caso es que tanto David como Carlos, los maquetadores, pusieron en marcha la orden ejecutiva y metieron allí donde veían un hueco una Champions. El resultado lo podéis ver en estas páginas, donde os hemos traído solo cuatro de las ocho que escondimos. Así que os invitamos a que vayáis a **Archive.org** y busquéis dónde se encuentran las demás. Al menos pasaréis un rato divertido intentando identificar a una "orejona" en medio del artwork de un videojuego.

El stand de PS2 en el E3 también tuvo una Champions escondida entre monitores. Al menos en la revista.

Una nave espacial es un buen sitio para esconder otra Champions, en la misma insignia de la facción.

¿Nadie se enteró?

A día de hoy, al menos yo, no tengo constancia de que alguien en Axel Springer se enterara. Es más, nunca nos llegó una carta de un lector reprochándonos que lo hiciéramos o felicitándonos por ello. Así que conseguimos el objetivo, cumplimos nuestra palabra con Cristina y solo ahora, cuando han pasado 25 años, podemos confesar un delito que, entendemos, ya ha prescrito.

Y es que no me imagino cómo ahora, en 2025, podríamos esconder 15 Champions en una revista sin que saliéramos en los periódicos. O mejor dicho 16, que a la de 2024 no llegamos con Pixels. ¿Os parecería una buena idea hacer algo así hoy teniendo RR.SS.?

SEGA®

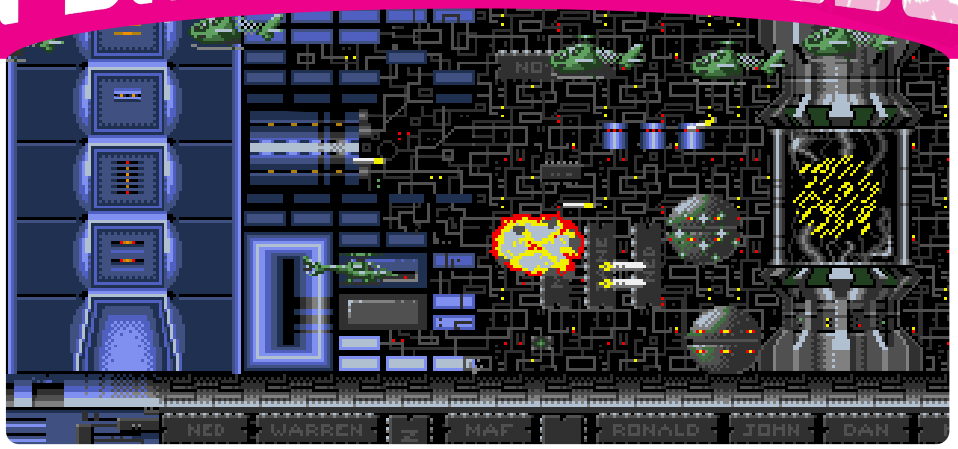
NOW, WE'RE OFF TO THE FANTASY ZONE!

SPACE HARRIER

Our hero, a seasoned veteran of many space wars is on the "scene" again, this time to save the DRAGON land which is occupied by barbaric and evil creatures, and controlled by supernatural phenomena. SEGA proudly presents another in a long line of original game concepts in "SPACE HARRIER", an action packed adventure that pits you in mortal combat with aliens of another planet.

PRINTED MATTER : ©SEGA 1986

PLACER CULPABLE



Cuando el port sí supera al original

Silkworm no fue una de las coin-op más laureadas de Tecmo, pero su paso por Amiga lo convirtió en uno de mis placeres culpables.

por **Marcos García**

AMIGA

Durante meses fue un visitante asiduo de la ruidosa disquetera de mi Amiga y, aún hoy, sigo jugándolo en **The A500 Mini**. Sin duda, lo colocaría en mi top 10 personal de la máquina de Commodore, un shoot'em-up que a menudo pasa desapercibido en las listas de los grandes.

El original de **Tecmo** era un arcade competente e intenso con doble scroll, repleto de sprites enemigos y sin ralentizaciones, pero le faltaba personalidad para destacar en un género con tantos rivales. Su gran baza era el modo de dos jugadores con vehículos distintos: un helicóptero y un jeep. ¡Ay del insensato que se atreviera a elegir el cochecico!

Hasta ahí la versión coin-op, ahora toca hablar del notable e inteligente port para Amiga. Los responsables fueron **Random Access**, con **Ned Langman** en el apartado gráfico y el incombustible **Ronald Pieket-Weeserik** (sí, el senior engine programmer de **Spider-Man 2** de PS5, por ejemplo). En la música, otro incombustible: el talentoso **Barry Leitch**. El **Silkworm** original contaba con sprites más grandes (excepto el helicóptero final boss de las fases impares), además de escenarios más detalla- »

dos y con más colores. Pero lo que parecía una limitación, Random Access lo convirtió en una ventaja.

El ratio de pantalla 4:3 del arcade y los sprites grandes dificultaban esquivar y maniobrar con cierto tiempo de respuesta. En Amiga, en cambio, los sprites más pequeños y una pantalla más horizontal, casi 16:9, ofrecían mayor espacio y distancia de reacción respecto del ataque de los enemigos. Se podría decir que la jugabilidad de la recreativa era más intensa y la de Amiga, más pausada, con algún segundo de descanso entre oleadas de enemigos.

Además, el primer plano de scroll era más suave que en la coin-op, incorporaba un par de enemigos nuevos, y el apartado sonoro dejaba en ridículo la propuesta de **Tecmo**, que llegaba a machacar nuestros oídos con la misma melodía durante las once fases y relegaba los efectos a un segundo plano.

En Amiga, el juego contaba con una melodía inicial, y el resto estaba dominado por FX de impacto, demoledores, que alcanzaban su clímax absoluto en cada enfrentamiento con los jefes finales. Recuerdo subir el amplificador a tope, para disgusto de familiares y vecinos. Así era, y sigue siendo, **Silkworm** en Amiga: un placer auditivo y jugable muy culpable.

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adrián Villa Muñoz
Agustin Jurado Mendez
Alba Pendón Sanabria
Albert Mercadé
Alberto Escolano Sánchez
Alberto González Menchén
Alberto Grande Trullenque
Alberto José Conde Barrios
Alberto Marin Blanco
Aleix Miró García
Alejandro Baldominos Gómez
Alejandro Corral Granados
Alejandro Llin Sanz
Alejo Cabrera Dorta
Álex Gil Sánchez
Álex Zapatero Lozano
Álex_Arkade
Alfonso Javier Martínez Martínez
Alfonso Nistal Herrera
Alfredo Gallego Trillo
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Gómez Amor
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sánchez González
Anacolutos
Andrés Antolín Osuna
Andrés Pardo García
Ángel Borrell García
Ángel García García
Ángel Luis Rojo Rosa
Ángel Reyes Oliva García
Antonio Álexis Sánchez De Vega
Antonio Delgado Fernández
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Jesús Moreno Carmona
Antonio Lázaro Morales
Antonio Luis Carretero Marquez
Antonio Luis Prats Cubedo
Antonio Sánchez López
ARKretro
Arturo Blanco Pereiro
Avalonzgz
Benat González Aberasturi
Benjamín Mañas Cárdenas
Bernardo Martos Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Borja Garate Maidagan
Borja Pérez Rodríguez
Burrianapl
Carlaidus
Carlos Casado Freire
Carlos Cobián Campillo
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Duran Gil
Carlos Insua De La Fuente
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Prados González
Cgmorcillo
Corradito
Corvincustom
Cppsvx
Cristian Belzunces
Dandevil79
Daniel Barragán
Daniel Escalante Osuna
Daniel Espin Pellicer
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Olcina Momplet
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Grediaga Andres
David Herrero Valle
David Mazuelos Maraver
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Santos "Xax"
David Tapias Milán
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Davirra
Dcourense
Diego García Sánchez
Diego Llorente Merino
Diego Lorenzana Suárez
Dimas Sánchez Cremades
Duddo
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Hernández Gutiérrez
Eduardo Martínez Fernández
Eduardo Ramos Rodríguez
Egunsenti Elkartea
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Enrique Condo Folgado
Enrique Navarro Sancho
Eriel
Ernesto Martín Laso
Ernesto Viejo
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernández Manrubia
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Felix Paez Pavon
Fermín Bernaus Berraondo
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando López Gilabert
Fernando Lopez Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Ramos González-Serna
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafañez
Fran16Bits_
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Del Pino Cuesta
Francisco Fernández González
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Ortiz Trujillo
Francisco Jesús Rubio Reales
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Sánchez
Francisco Seller Rizo
Francisco Vera Soto
Gabriel García Pavía
Gerard
Gerard Vázquez Arévalo
Gonzalo Martín Sánchez
Gorka Touzón
Gowayn
Guillermo De María Madina
Gustavo Bernaldo De Quirós
Héctor Benedí Reina
Héctor Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes
Héctor García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Salvatierra Pérez De Madrid
Hiromaru Hajime
Ignacio Collado Erro
Ikaruga Shock

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Iñigo Gabilondo Cuellar
Itho
Iván González Castro
Iván Mouriz Ibarra
Iván_R_Sprinter_Trueno_Ae86
Jacinto Lozano Rodríguez
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaime RÁngel
Jaume Rubió Mata
Javier Aguilar Saavedra
Javier Bardal Prieto
Javier Bendala Castillo
Javier De Miguel Varela
Javier García Bethencourt
Javier Gómez Montoya
Javier Granadino Cardoso
Javier Heredia Mata
Javier Jiménez Cidre
Jesús Fernanz Antón
Jesús Herrera Camara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Sánchez Vigil De La Villa
Joan Boria Boronat
Jokin Moreno Oteiza
Jon Zorita Leza
Jonatan Amblar Abellán
Jonathan Valls Green
Jonathan Villanueva Mangier
Jordi Escobar Bonet
Jordi Latorre Ferrando
Jordi Ramos Montes
Jordi Sáez
Jorge García Cebria
José Antonio Saavedra Rodríguez
José Enrique García Martín
José Francisco Orellana Ayuso
José Hernández Jiménez
José Isaac Aranda Jiménez
José Jiménez Guerrero
José Juan Fernández Panzano
José Luis Cebrian Pague
José Luis Equiza Calvo
José Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Nava García
José Luis Ureña Fernández
José Manuel Martínez Aguilar
José Manuel Rodríguez Rodríguez
José María Díaz Aguilar
José María Margallo Salgado
José Nacar Perez
José Niclós Camarasa
José Rafael Dieguez Molero
José Ramón Gómez Cabezas
Josép David Ruiz Santos
Juan Antonio García De Quinto
Juan Carlos Bergon Esparcia
Juan Carlos Fidalgo Fernández
Juan Carlos González Amestoy
Juan De Sala Reina
Juan Ignacio Del Valle Cosme
Juan José Torres García
Juan Luis González López
Juan Luis Romero
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Manuel Lledo Fernández
Juan Manuel Méndez Rey
Juan Prieto Araujo
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo
Julen Corta Negueruela
Julian Garrido Perez
Julio Jiménez Delgado
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Kardox
Krustaceogallego
Lillo Fernández Fernández
Lluis Martínez Carrera
Lolo1982
Luis Alfonso Álvarez Chavarria
Luis Brazo Domínguez
Luis Carlos Perez De Mezquia Bargos
Luis García Navarro
Luis Martos Rodríguez
Mallynoshow
Manuel Bordallo Hernández
Manuel Felipe Alonso De La Cruz
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Gámez
Manuel Sánchez Herráez
Manuel Siles Martín
Marco Antonio González Muelas
Marcos Morcillo Rueda
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Reyes Molon
Miguel Ángel Sánchez Pérez
Miguel Cejudo Lafuente
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Miguel Martín Alonso
Miguel Ovelar González
Nacho Abril
Natalia Rodríguez Cabeza
Natxo Cruz
Negora
Niko Fdez De Las Heras Souto
Óscar Bermejo Rodríguez
Óscar Carreño Riera
Óscar Fernández Fernández
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Jesús López Sierra
Óscar Loriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Pablo Carretero Gómez
Pablo José Fernández Bermudez
Pablo Rozadillas Perales
Papagamers
Patan
Pedro Jesús González Viguera
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pep T. Cerdá (Peptv)
Pere Joan Bujosa Crespi
Powercmis
Rafael Alfaro
Rafael Carvajal Palacio
Rafael Martín Elvira
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raúl Carrillo Aka Metsuke
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl Montero Merchán
Raúl Ricardo García López
Raúl Rosillo García
Roberto Sánchez Santos
Rocío Martínez
Román López Díaz De Freijo
Roque Lara Núñez
Rorschach Herce Pujol
Rubén García Gómez
Rubén Navarro Monzó
Rubén Sanabrias Martínez
Rubens Fernández Amorós
Rubió Mata
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago Corrales
Santiago Marquez Solis
Sergio Aguilera Molina
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Fernández
Sergio Freire Astray
Sergio Gutiérrez Delgado
Sergio Suárez García
Simon Gómez Cabanelas
Sombra Y Ushi
Stratojet
Superwoch
Takumi_Eol
Tom Gangoiti Medina
Tomas Martínez Sánchez
Tomeu Rossello
Toni Payeras Nicolau
Txefoedu
Udde
Uxío Feixoo Seara
Vgretro
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Victor Diaz Villar
Víctor Domínguez Ruiz
Víctor Llamazares López
Victor Manuel Serrano Jiménez
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Sánchez Martín
Víctor Sánchez Revelles
Victor Sevilla Marquina
Viktor Segura Blanco
Xavier Anglès Pujolràs
Xavier Romero

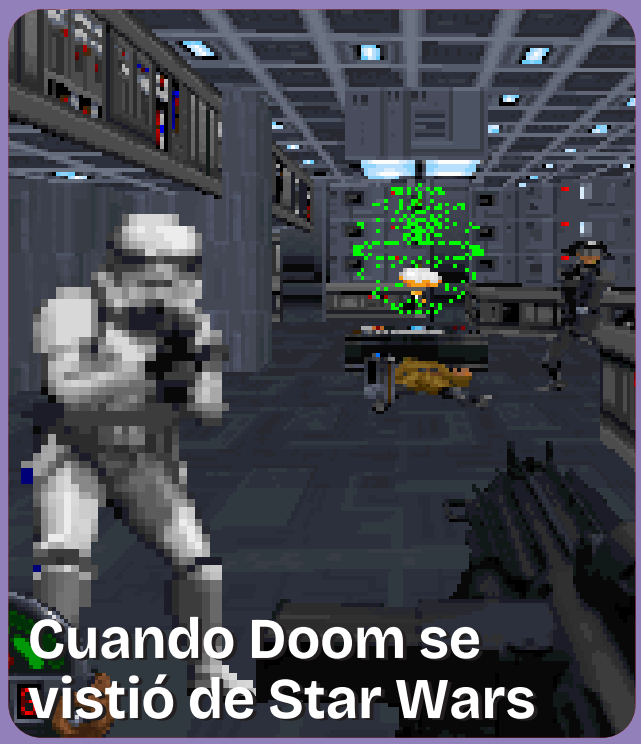
(*) Fecha de cierre del listado 29 de septiembre, 16:16h.

PRÓXIMO NÚMERO

Nº10_Respira_hondo

Hay cosas que ocurren lejos de la Tierra y que tienen a millones de fans recordando cuando los juegos recurrían siempre al poder de la... **¿cómo acaba la frase?**

¿Sabéis de qué hablamos?



Cuando Doom se vistió de Star Wars

STAFF

Hecho con Pixels nº9

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Sonia Herranz, Marcos García, Juan Carlos García, Raúl Montón, Juan Carlos Sanz, José Luis Molina y José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS
José Luis Sanz Serna

IMPRIME
Blanca impresores

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

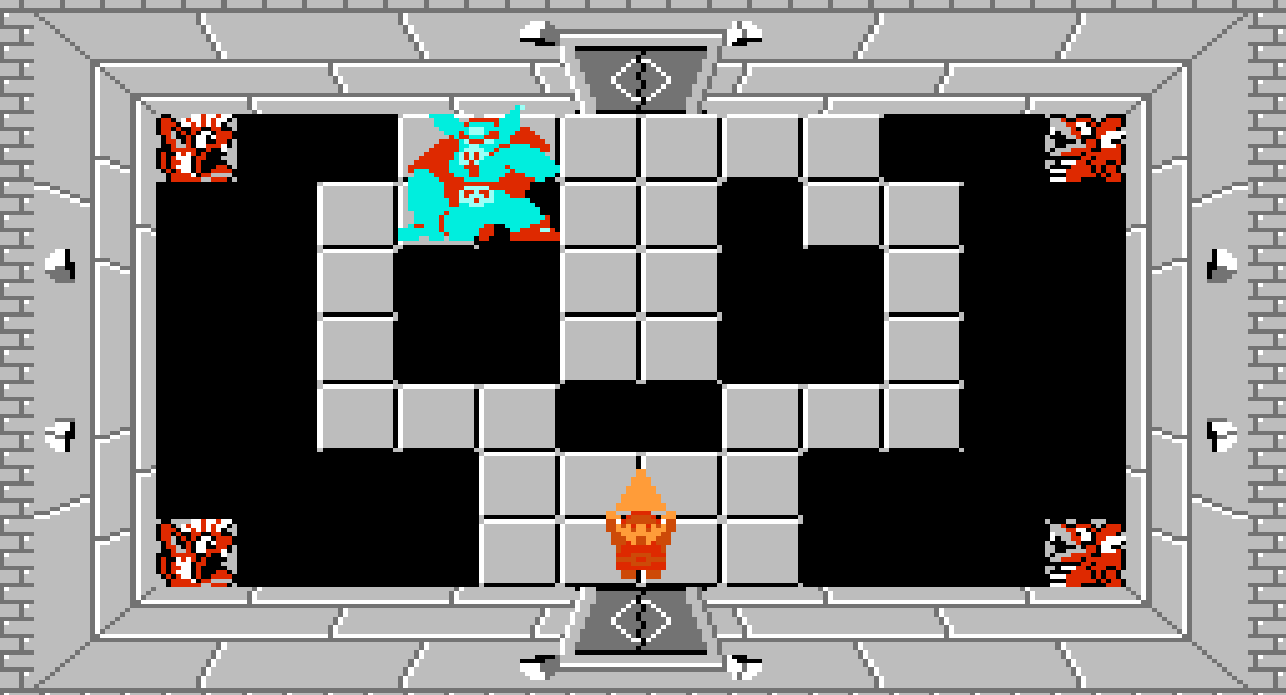
Depósito Legal M-7077-2025

CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@**hechoconpixels.com**

TIENDA
tienda@**hechoconpixels.com**

RETRO CON
PIXELS



ISSN 3045-5901 00009
9 773045 590003

PIXELS

09